ΘΕΜΑ: WINDOWS MILLENNIUM EDITION

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 122 15 ΜΑΪΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

MESSIAH
Ενας άγγελος... εν δράσει!

SOLDIER OF FORTUNE

MICHELIN RALLY MASTERS

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LEGEND OF LOTUS SPRING

RISK 2

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE







Η κούρσα με τους καλύτερους ραλίστες του κόσμου σε περιμένει. Γίνε ο πρωταθλητής!



Χρειάζεται ικανότητα, αποφασιστικότητα και πάθος για να νικήσεις. Αντιμετώπισε τους καλύτερους ραλίστες του κόσμου και ζήσε μια μοναδική εμπειρία.

Τα αυτοκίνητά σας έχουν τις ίδιες δυνατότητες. Μοναδικό σου πλεονέκτημα η επιδεξιότητά σου στο οδήγημα. Ο συναγωνισμός είναι σκληρός. 4 διαφορετικοί αγώνες και 40 διαφορετικές πίστες σε όλο τον κόσμο σε περιμένουν να τα κατακτήσεις. Η αγωνία κορυφώνεται. Οι αισθήσεις σου σε επαγρύπνηση, καθώς ζεις πραγματικές συγκρούσεις και καταστροφές που επηρεάζουν τις επιδόσεις του αυτοκινήτου σου.



Οι 30 καλύτεροι ραλίστες του κόσμου διεκδικούν την πρωτιά. Αποδέξου την πρόκληση για μια κούρσα με ένταση και πάθος. Μόνο ένας πραγματικός πρωταθλητής μπορεί να είναι ο νικητής!



Infogrames Hellas S.A.
Παναγούλη 73 & Εθνάρχου Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή
Τηλ.: (01) 60 18 660 Fax: (01) 60 18 661

Διανομείς:
Despec Multimedia Systems S.A.
Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο - Τηλ.: (01) 9480 000 - Fax: (01) 9427 710
Νιιονίκ Α.Ε.
Αριστοτέλους 95, Αχαρναί - Τηλ.: (01) 2445 310 - Fax: (01) 2445 320





EDITORIAL

Καλές ήταν όσο κράτησαν - για τις διακοπές του Πάσχα μιλάω. Τώρα πια, "κάθε κατεργάρης στον πάγκο του" (ή, αλλιώς, "τα κεφάλια μέσα"). Μη μου στενοχωριέστε, όμως, το καλοκαιράκι είναι κοντά και τότε πια θα κάάθεστε (στην καρέκλα μπροστά στον υπολογιστή για να παίξετε κάνα παιχνιδάκι, εννοείται). Α, ρε Φωτόπουλε, αθάνατε!

Δεν σας γελούν τα μάτια σας! Αυτό που βλέπετε στο εξώφυλλο (και αντιστοιχεί στο κεντρικό review του τεύχους) είναι όντως το Messiah, το παιχνίδι που, όταν είχε πρωτοανακοινωθεί, εγώ ακόμα φορούσα πάνες. Κάλιο αργά παρά ποτέ όμως, λέει μια ελληνική παροιμία και, κατά τα φαινόμενα, έχει δίκιο. Φαντάζεστε να μετάνιωνε η εταιρία και να μην κυκλοφορούσε καθόλου το παιχνίδι; Ωιμέ, τι δυσοίωνη προοπτική! Ούτε να το σκέφτομαι δεν θέλω. Παρ' όλο που οι προτιμήσεις μου απέχουν πολύ από τα actions, το Messiah ομολογουμένως μου κέντρισε το ενδιαφέρον - δεν ξέρω για πόσο, βέβαια... Στον αντίποδα του Messiah από πλευράς δράσης και βίας βρίσκεται το Soldier of Fortune, το έτερο σημαντικό action game του τεύχους. Κι όταν μιλάμε για αντί-ποδα, φανταστείτε ένα πόδι εβδομήντα τέσσερα νούμερο με χοντρή σόλα! Βία με το τσουβάλι. Ας σημειωθεί ότι στην Αμερική το παιχνίδι κρίθηκε ακατάλληλο για ανηλίκους. Βγάλτε συμπέρασμα...

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας πρέπει να είναι από τα ελάχιστα στην ιστορία του "PC Master", αν όχι το μοναδικό, που φιλοξένησαν στις σελίδες τους παρουσιάσεις δύο λειτουργικών συστημάτων. Ο λόγος για τα Windows Millennium (καθυστερημένα όπως πάντα) και το BeOS, το οποίο κερδίζει έδαφος στο εξωτερικό αργά, αλλά σταθερά.

Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το μεγάλο Grand Prix του "PC Master" μόλις θα έχει τελειώσει. Δύο από εσάς θα είστε κατά 500.000 δρχ. πλουσιότεροι, αρκετοί θα έχετε πάρει κάποιο δώρο, ενώ με ορισμένους θα τα έχουμε πει κι από κοντά. Άντε, με το καλό να τα ξαναπούμε στο επόμενο Grand Prix!

Γιάννης Πατρίκος

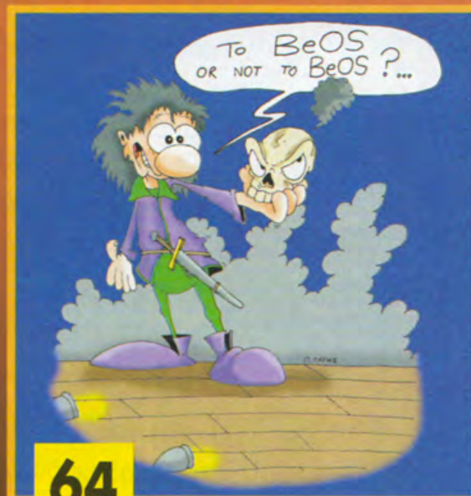
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



52 **Αφιέρωμα: Ελληνικό Εκπαιδευτικό Software**
Παρουσίαση του εκπαιδευτικού software εν Ελλάδι.



64 **BeOS**
Το νέο εναλλακτικό λειτουργικό.



74 **Windows Millennium**
Ολα όσα θέλετε να γνωρίζετε για τα νέα Windows.

GAMECLUB



















PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης, Κώστας Φουτσίδης, Ρωμύλος Φρονιμίδης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Μ. Βαρελάς, Λ. Συναχερής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς -αν όχι όλοι- θα έχετε... εξαφανίσει και το τελευταίο κοκκαλάκι από το πασχαλινό τραπέζι. Αφού λοιπόν καρδαμώσατε, είστε έτοιμοι να χαρείτε τα περιεχόμενα των CD-ROMs αυτού του μήνα.
Στο πρώτο CD-ROM θα βρείτε 9 φρεσκότατα demos, που μόλις βγήκαν από το φούρνο, εεε από τις εταιρίες ήθελα να πω: τα Aztec: True History of Empires, Daikatana, Empire of the Ants, Hunt for the Red Baron, Mind Rover, Shattered Galaxy, Star Trek: Klingon Academy, Test Drive 6 και Time Machine. Οχι και άσχημα, έτσι δεν είναι; Φυσικά, μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά και στο δεύτερο CD-ROM, τα περιεχόμενα του οποίου μπορείτε να δείτε στη σχετική παράγραφο. Καλή σας διασκέδαση.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

AZTEC: TRUE HISTORY OF THE EMPIRES

Εταιρία: *New Media Generation*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Το παιχνίδι μάς έρχεται από τη ρωσική N.M.G. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό από το τίτλο του, οι κεντρικοί πρωταγωνιστές του είναι οι Αζτέκοι και ο περίφημος πολιτισμός τους. Μόνο που η όλη ιστορία έχει αλλάξει λιγάκι. Βρισκόμαστε στον 8ο μ.Χ. αιώνα και οι Αζτέκοι, έχοντας εξαφανίσει τους Ινκας, έχουν γίνει οι απόλυτοι κυρίαρχοι της αμερικανικής ηπείρου. Στη συνέχεια αποφάσισαν να επεκτείνουν την κυριαρχία τους αυτή. Το 1425, λοιπόν, έφτασαν και στην Ευρώπη και μέσα στον 15ο μ.Χ. αιώνα είχαν αιχμαλωτίσει την Ισπανία, τη Γερμανία, την Πορτογαλία και τη Γαλλία. Επειτα από 300 χρόνια η Ευρώπη γίνεται το κέντρο ενός αιματηρού πολέμου ανάμεσα στους Αζτέκους, τους Ρώσους και τους Cathay. Το παιχνίδι



(σε full version βέβαια) περιλαμβάνει 36 είδη units, 15 single-mission campaigns, 30 χάρτες, 17 είδη κτιρίων για κάθε φυλή και δυνατότητα δημιουργίας σεναρίων.
Προσοχή: *Στο demo μπορείτε να παίξετε μόνο τους multiplayer χάρτες.*

DAIKATANA

Εταιρία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Κάποτε ήταν ένας σαμουράι, ο οποίος είχε εναποθέσει όλες τις ελπίδες του στον Amaterasu, το θεό του Ηλιου, στον οποίο και προσευχόταν. Στα χέρια του κρατάει το Daikatana, ένα σπαθί με μοναδικές ικανότητες και ιδιότητες. Φυσικά, όποιος έχει στην κατοχή του το εν λόγω σπαθί είναι ανίκητος, καθώς δεν υπάρχει στον κόσμο κάποιο όπλο ικανό να το υπερνικήσει. Οπως καταλαβαίνετε, δεν ήταν λίγοι αυτοί που το



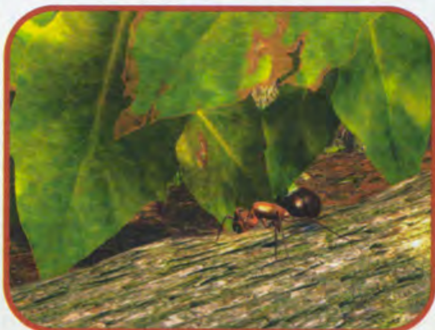
είχαν βάλει "στο μάτι". Ο σαμουράι λοιπόν, προκειμένου να μην επιτρέψει να πέσει σε λάθος χέρια, το μπήγει στο σώμα του! Πλέον βρισκόμαστε στο έτος 2455 και μία ομάδα αρχαιολόγων αναζητά πυρετωδώς το σπαθί αυτό στις σκοτεινές σπηλιές του όρους Fujiyama. Σύντομα όμως η αναζήτηση μετατρέπεται σε μία εφιαλτική εμπειρία, καθώς τελικά εντοπίζουν το θρυλικό σπαθί. Το τελευταίο τελικώς φτάνει στο Τόκιο, στα χέρια του Dr Toshiro Ebihara και του βοηθού του, οι οποίοι το περίμεναν με ανυπομονησία.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που φέρει την υπογραφή του John Romero. Το παρόν demo περιλαμβάνει 2 Deathmatch levels που σας περιμένουν να τα απολαύσετε. Αντε, λοιπόν, τι κάθεστε;

EMPIRE OF THE ANTS

Εταιρία: *Microids*
Απαιτήσεις: *-*

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι έχουμε αναφερθεί σε προηγούμενα τεύχη του



"PCM", ενώ και στο παρόν τεύχος θα βρείτε μία πιο εκτενή παρουσίασή του στη στήλη "PC Spy". Το παιχνίδι είναι βασισμένο στο ομότιτλο βιβλίο, το οποίο έχει πουλήσει περισσότερα από 2.000.000 αντίτυπα στη Γαλλία. Αναλαμβάνετε τη διακυβέρνηση μιας μυρμηγκοφωλιάς, και θα πρέπει να συμβάλετε στη δημιουργία ενός... πολιτισμού! Μη σας ξεγελάει το γεγονός πως οι ήρωές του είναι μυρμήγκια και όχι άνθρωποι ή εξωγήινοι. Και εδώ θα πρέπει να ανακαλύψετε τα κατάλληλα όπλα που θα σας προφυλάξουν από τους κινδύνους του έξω κόσμου, οι οποίοι -πιστέψτε με- δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητοι.

HUNT FOR THE RED BARON

Εταιρία: Fiendish Games
Απαιτήσεις: Pentium II 233MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator

Δεν μπορεί να μην έχετε ακούσει για τον θρυλικό "Κόκκινο Βαρόνο", το θρυλικό κόκκινο διπλάνο, το οποίο έκανε θραύση στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Τώρα λοιπόν έχετε την ευκαιρία να ζήσετε ανάλογες συγκινήσεις και να ταξιδέψετε στα πράσινα λιβάδια της Γαλλίας, στην αφρικανική έρημο και στο ετοιμοπόλεμο Βέλγιο μέσα από τις 25 μοναδικές αποστολές του παιχνιδιού. Μην περιμένετε, βέβαια, κάποιο ταξιδάκι αναψυχής, αλλά ετοιμαστείτε για άφθονες αερομαχίες και καταρρίψεις εχθρικών αεροπλάνων. Ακόμη πολλές φορές θα κληθείτε να καταλάβετε και εδαφικές περιοχές. Τέλος, επιλέγετε το αεροπλάνο σας μέσα από 4 διαθέσιμα, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά, τα οποία δεν δημιουργήθηκαν τυχαία, αλλά με βάση αυτά των μοντέλων που απεικονίζουν. Ετοιμοι για απογείωση;



MIND ROVER

Εταιρία: *CogniToy*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Το παρόν παιχνίδι εγκαινιάζει ένα νέο είδος παιχνιδιών, καθώς χαρακτηρίζεται ως 3D strategy/programming game! Σίγουρα θα αναρωτιέστε τι είναι αυτό. Πέρα λοιπόν από τα κλασικά στοιχεία strategy ενός παιχνιδιού, καλείστε να προγραμματίσετε την τεχνητή νοημοσύνη (AI) των ρομποτικών οχημάτων. Στο Mind Rover είστε ένας εξε-



ρευνητής στην Ευρώπη, τον γνωστό δορυφόρο του πλανήτη Δία. Στον ελεύθερο χρόνο σας επαναπρογραμματίζετε τα Rovers και τα "διατάζετε" να τρέχουν στους διαδρόμους, να πυροβολούν το ένα το άλλο και να βρίσκουν την έξοδο μέσα από λαβύρινθους. Αφού λοιπόν επιλέξετε την "πρόκληση" που σας ενδιαφέρει, οπλίζετε το όχημά σας (hovercraft με ρόδες ή τεχνητά πόδια) με αισθητήρες, εξαρτήματα και φυσικά με όπλα. Εν συνεχεία, πρέπει να προγραμματίσετε τη συμπεριφορά του οχήματός σας και, τέλος, να το αφήσετε και να δείτε τα αποτελέσματα των επιλογών σας. Δεν μπορείτε όμως να ελέγξετε τα οχήματα την ώρα που "αγωνίζονται". Ο,τι κάνατε, κάνατε. Δοκιμάστε λοιπόν τις "προγραμματιστικές" ικανότητές σας, εγκαθιστώντας το demo που υπάρχει στο CD που έχετε αυτή τη στιγμή δίπλα σας.

SHATTERED GALAXY

Εταιρία: *Nexon*
Απαιτήσεις: *-*

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα on-line real time strategy, το οποίο συνδυάζει τη διασκέδαση των παιχνιδιών του είδους



με τη μεγάλη διάρκεια gameplay, δύο στοιχεία που προσφέρουν πρωτόγνωρη εμπειρία στους παίκτες. Ολα ξεκίνησαν (στο παιχνίδι εννοείται) γύρω στο 1960, όταν οι επιστήμονες αποφάσισαν να εξερευνήσουν μία εξωγήινη συσκευή που βρήκαν. Αθελά τους προκάλεσαν μια μεγάλη καταστροφή, κατά την οποία το 70% του ανθρώπινου πληθυσμού εξαφανίστηκε και η Γη άλλαξε όψη. Τότε πολλοί εξωγήινοι ήρθαν και εγκαταστάθηκαν. Οπως ήταν αναμενόμενο, δεν άργησε να ξεσπάσει ο πόλεμος ανάμεσα στις δύο φυλές. Η τύχη, λοιπόν, του ανθρώπινου γένους βρίσκεται στα χέρια σας.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Εταιρία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Ο τελευταίος τίτλος της γνωστής σειράς της Interplay δηλώνει "παρών" (καλά, έστω το demo του) στο CD-ROM μας. Στην ουσία όμως αποτελεί τον προπομπό για το επερχόμενο Star Trek VI: The Undiscovered Country. Είστε ένας rookie που μόλις έχει εισέλθει στην Klingon Academy, και υπό την καθοδήγηση του μέντορά σας, General Chang, θα μάθετε πώς να γίνετε ένας καλός πολεμιστής. Θα μου πείτε καλά όλα αυ-



CD-ROM pages

τά, αλλά demo του παιχνιδιού αυτού είχαμε και στο τεύχος 119. Ναι, έχετε δίκιο, αλλά αυτό εδώ είναι ένα νέο updated demo, το οποίο υποστηρίζει πλέον και multiplay. Φυσικά, περιέχει και τα δύο modes παιχνιδιού του προηγούμενου.

TEST DRIVE 6

Εταιρία: *Infogrames*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Οταν πριν από πολλά χρόνια κυκλοφόρησε το πρώτο Test Drive, πολλοί έμειναν έκθαμβοι. Τώρα, εν έτει 2000, έρχεται αισίως το 6ο μέρος της σειράς, μίας σειράς που προσπαθεί κάθε φορά να προσαρμόζεται στις απαιτήσεις των καιρών. Πρώτα απ' όλα αλλάζουν τα οχήματα. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, αν είχατε την ευκαιρία να κάνετε ένα test drive σε μία Lotus GT-1, ή σε μία Viper GTS, ή σε μία Jaguar XKR; Καθόλου άσχημα, ε; Το παρόν παιχνίδι, πέρα από τις βελτιώσεις στον τομέα των γραφικών, περιλαμβάνει όλα τα προαναφερόμενα μοντέλα αυτοκινήτων και όχι μόνο. Στα... MegaBytes του "φιλοξενούνται" πολλά μοντέλα των Dodge, Plymouth, Aston Martin, Subaru, Nissan, Audi, Toyota, Ford κ.ά. Τι περιμένετε, λοιπόν; Εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε στο CD και κάνετε ένα... Test Drive!



TIME MACHINE

Εταιρία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 32MB RAM*

Το τελευταίο (αλφαβητικά) demo του πρώτου CD-ROM είναι ένα adventure από την πολύ καλή Cryo Interactive. Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από τη δουλειά του H.G. Wells και τα ταξίδια στο χρόνο και είναι εμπλουτισμένο με εκπληκτική ατμόσφαιρα και μεγάλο "πλούτο" παιχνιδιού. Ο κεντρικός ήρωας είναι ο ίδιος ο Wells, ο οποίος έχει μεταβεί στο έτος 800.000 με τη βοήθεια της μηχανής του. Δυστυχώς, όμως, η μηχανή εξαφανίζεται και ο ήρωάς μας βρίσκεται εγκλωβισμένος σε αυτή την εποχή. Η κατάσταση που επικρατεί είναι αρκετά διαφορετική από τη σημερινή (προς το χειρότερο, βέβαια, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα) με τους ανθρώπους να αγωνίζονται για την επιβίωσή τους. Ενας κόσμος γεμάτος... άμμο και κινδύνους. Θα πρέπει λοιπόν να βοηθήσετε τον Wells να ξαναβρεί τη χρονομηχανή του, η οποία θα ανοίξει την πύλη για την επιστροφή στην εποχή του.



CD No 2

Περνάμε στα περιεχόμενα του 2ου CD-ROM. Εδώ, όπως πάντα, θα βρείτε τα τελευταία trailers και screenshots από επερχόμενα παιχνίδια. Ακόμη θα βρείτε patches, τα οποία καλούνται να βελτιώσουν κάποια bugs των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Από τα trailers ξεχωρίζουν σίγουρα αυτά του νέου Carmageddon και του Paris 1313. Οχι, βέβαια, πως και τα υπόλοιπα δεν είναι αξιόλογα. Στο directory extras, όπως πάντα υπάρχουν αρκετά "καλούδια". Αρχικά θα βρείτε το πρόγραμμα Genesis 3D, το οποίο θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε τις δικές σας τρισδιάστατες applications αλλά και παιχνίδια! Ακόμη θα βρείτε ένα νέο σενάριο για το demo του Imperium Galactica 2, καθώς και update για τη Magic Interactive Encyclopedia. Φυσικά, υπάρχει και πάλι το MP3 Kingdom, με κομμάτια γνωστών παιχνιδιών σε MP3 format, ενώ στο newsreaders θα βρείτε προγράμματα ανάγνωσης των newsgroups. Μην παραλείψετε, όμως, να ρίξετε και μια ματιά στα shareware και τα updates, όπου θα βρείτε δεκάδες χρήσιμα προγράμματα να σας περιμένουν. Τέλος, περιλαμβάνονται, όπως πάντα, όλοι οι τελευταίοι drivers για τις πιο γνωστές κάρτες γραφικών ήχου, καθώς και CD-ROMs και Recorders.

PATCHES
- Demolition Racer
- Majesty
- Soldier of Fortune
- Thief 2

TRAILERS
- Carmageddon: The Death Race 2000
- Commanche vs Hokum
- Paris 1313
- Silkolene Honda Motocross
- Soldier of Fortune
- Super 1 Karting
- Tribes 2

SCREENSHOTS
- Aquarius
- Final Fantasy 9
- Chemical Existence
- Warlords Butterfly
- Time Machine
- Grom

SOLUTIONS
- The Crystal Key
- Dark Side of the Moon

ΤΕΡΜΑ ΣΤΑ ΒΑΡΕΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ

BACK SEAT THEATRE

Αν έχετε βαρεθεί τα πολύωρα και βαρετά ταξίδια με το αυτοκίνητο και επιπλέον είστε υποχρεωμένοι να κάθεστε στο πίσω κάθισμα, αυτό το προϊόν είναι για εσάς. Περιλαμβάνει μία Active Matrix LCD οθόνη 6,8", 2 εσωτερικά στερεοφωνικά ηχεία και ένα ασύρματο Stereo Transmitter με όλα τα απαραίτητα εξαρτήματα για τη σύνδεσή του, αλλά και αναλυτικές, βήμα προς βήμα, οδηγίες. Φυσικά, έχετε έλεγχο σε όλες τις γνωστές παραμέτρους μίας κανονικής τηλεόρασης (φωτεινότητα, χρώμα, contrast κ.λπ.).

info www.igadget.com





ΦΩΣ ΠΑΝΤΟΥ!

E-LIGHT

Ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο φωτιστικό, η λυχνία του οποίου διαθέτει μεγάλη διάρκεια ζωής. Ο βραχίονάς του επιμηκύνεται και έτσι μπορείτε να το θέσετε σε πολλές διαφορετικές θέσεις. Το φως που εκπέμπει είναι φιλικό προς τα μάτια και μάλιστα χαρακτηρίζεται ως ιδανικό για όσους εργάζονται πολλές ώρες μπροστά σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (καλή ώρα...). Τέλος, το προϊόν κυκλοφορεί σε πέντε χρωματισμούς, για όλα τα γούστα.

info Artemide Ελλάς Α.Ε., τηλ.: 3646770

CHECK-UP... ΧΕΡΙΟΥ

MIO FITNESS WATCH

Όταν λέμε check-up χεριού, το εννοούμε. Το εν λόγω ρολόι, πέραν του ότι σας δείχνει την ώρα (κάτι που κάνουν άλλωστε όλα τα ρολόγια), σας επιτρέπει να βλέπετε τους παλμούς της καρδιάς σας ή το πόσες θερμίδες κάψατε! Έτσι, γίνεται ένας ιδανικός σύντροφος για την άθλησή σας, καθώς, εκτός του ότι μπορείτε να ελέγχετε τη διάρκειά της, ελέγχετε και τις αντιδράσεις του οργανισμού σας. Διαθέτει επίσης χρονόμετρο και ξυπνητήρι. Τέλος, με την αγορά του παίρνετε δώρο έναν οδηγό γυμναστικής και έναν... θερμιδομετρητή!

info www.igadget.com



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ, ΓΡΗΓΟΡΑ

TEXAS INSTRUMENTS TI-86 GRAPHING CALCULATOR

Εδώ έχουμε ένα calculator από τη γνωστή εταιρία Texas Instruments. Περιέχει 128K RAM (96K άμεσα διαθέσιμα από το χρήστη), δυνατότητα προγραμματισμού σε γλώσσα Assembly, οθόνη 8 γραμμών και 21 χαρακτήρων και απεικόνιση γραφημάτων και γραφικών παραστάσεων με βάση τα δεδομένα που του δίνετε. Επίσης, περιέχει "εργαλεία" που βοηθούν στην επίλυση πολύπλοκων αλγεβρικών ασκήσεων. Σίγουρα δεν πρόκειται για ένα απλό calculator!

info www.ti.com





ΤΟ ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΥΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

THE SPY TOOL

Αυτό και αν είναι κατασκοπευτικό εργαλείο! Πρόκειται για ένα εργαλείο με ραβδοειδές σχήμα, "εξοπλισμένο" με ένα laser στη μία άκρη του και μια σειρά από λεπίδες στην άλλη. Κατασκευασμένο από μπρούντζο, μπορεί να χωριστεί σε δύο επιμέρους κομμάτια. Περιλαμβάνει ακόμη δύο flat κατσαβίδια, δύο κεφαλές Philips, ένα σουβλί, μία λεπίδα και ένα μικρό ballpoint στυλό. Η δε εμβέλεια του laser φτάνει τα 2.000 "πόδια" και για τη χρήση του απαιτούνται μόλις 2 μπαταρίες AAA και 2 LR44, οι οποίες περιλαμβάνονται στη συσκευασία.

info www.igadget.com

ΑΛΛΟ ΕΝΑ MINIDISC

SONY MZ-R70 MINIDISC PLAYER

Άλλο ένα Minidisc player μας έρχεται από μία εκ των κορυφαίων εταιριών του χώρου, τη Sony. Διαθέτει 40" Shock Resistant Memory, τηλεχειριστήριο, εύχρηστο σχεδιασμό, διπλή έξοδο headphone, ενώ μπορεί να δεχθεί πολλά επιπλέον περιφερειακά. Οι διαστάσεις του είναι 81x26,2x74 mm και το βάρος του ανέρχεται σε 115 γραμμάρια (χωρίς τις μπαταρίες βέβαια). Άλλη μία ενδιαφέρουσα πρόταση.

info www.sony.com



Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

"PC Master" site, επιτέλους...

Περνώντας κυριολεκτικά από χίλια κύματα, οι προγραμματιστές του "PC Master" κατάφεραν να ολοκληρώσουν το πολυαναμενόμενο site του περιοδικού. Πλέον στη διεύθυνση www.pcmaster.gr θα βρείτε τη προηγούμενα τεύχη, νέα τα οποία ανανεώνονται σε καθημερινή βάση, αλλά και τις γελοιογραφίες των ευφάνταστων σκιτσογράφων μας, θα μπορείτε να συμμετέχετε και στο forum του "PCM" (πραγματική σφαγή), στο chat για on-line συζητήσεις, αλλά και να



σελίδα μας ή, πιο σωστά, τη σελίδα ΣΑΣ. Εκτός του ότι, όσοι έχετε το προνόμιο της πρόσβασης στο Internet (για τους υπόλοιπους υπάρχουν και τα Internet cafés), μπαίνοντας στο site θα αντικρίσετε το περιοδικό σε ηλεκτρονική μορφή, με άρθρα από μας γράφετε τη γνώμη σας σχετικά με ό,τι σας απασχολεί στον τομέα της πληροφορικής. Σας υποσχόμαστε αναλυτικότερη παρουσίαση της δικτυακής παρουσίας μας σε επόμενο τεύχος. Εως τότε, μην ξεχνάτε... www.pcmaster.gr rules!

"Καυτό" VSA-100

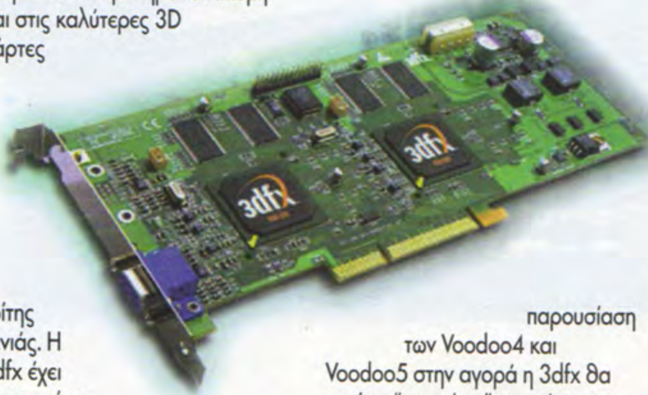
Πρόκειται, βέβαια, για την "καρδιά" της νέας σειράς των Voodoo 4/5



με το κωδικό όνομα "Ναπάλμ". Για τις συγκεκριμένες κάρτες έχουμε γράψει και στο παρελθόν. Επιστρέφουμε όμως στο θέμα, καθώς τον προηγούμενο μήνα έγινε η επίδειξη των δυνατοτήτων της ισχυρότερης Voodoo5 5500 στην πράξη. Ας δούμε όμως αναλυτικά τις προδιαγραφές απόδοσης του VSA-100:

- 128bit επιταχυντής για 2D/3D γραφικά
- 32bit rendering
- 32bit textures, ανάλυσης 2.048x2.048 pixels
- 24bit Z-buffer
- 8bit stencil buffer
- Full screen anti-aliasing (FSAA) σε πραγματικό χρόνο
- Frame rate: έως και 733 εκατομμύρια pixels/δευτερόλεπτο
- T-buffer για κινηματογραφικά εφέ

Οσο για τη Voodoo5 5500, η οποία αναμένεται και στη χώρα μας έως το τέλος του τρέχοντος έτους, θα περιλαμβάνει 64MB μνήμη (4x16MB SDRAM) και RAMDAC 350MHz. Στην πράξη υποστηρίζει Direct 3D και Glide/OpenGL, με τη γνωστή απόδοση που μας έχει συνηθίσει η 3dfx. Το επαναστατικό FSAA ρυθμίζεται σε τρία επίπεδα (FSAA, FSAA 2x, FSAA 4x), προσφέροντας, όπως διαπιστώσαμε ιδίοις όμμασι και σε κάποια screenshots, εξαιρετικά λείες ακμές, εξαφανίζοντας (στο επίπεδο 4x) το γνωστό "pixel-ιασμα" που παρατηρείται ακόμη και στις καλύτερες 3D κάρτες



τρίτης γενιάς. Η 3dfx έχει ανακοινώσει επιπλέον την ύπαρξη των μοντέλων Voodoo4 4500, Voodoo5 5000 και σε εκδόσεις PCI. Η διαφορά της μεγάλης "αδελφής", σε σχέση με τη "μικρότερη" Voodoo4, έγκειται στο ότι διαθέτει από 2 έως και 4 (στη Voodoo5 6000) παράλληλα συνδεδεμένα VSA-100 στην κάρτα, τη στιγμή που στη Voodoo4 εγκαθίσταται μόνο (;) ένα.

Ολα αυτά είναι πολύ ωραία στα χαρτιά, στην πραγματικότητα όμως τα πρώτα τεστ δεν απέδωσαν τα αναμενόμενα. Το πρόβλημα που παρατηρείται σε αυτήν την πολύ πρώιμη φάση αφορά στους drivers, με τις πρώτες μετρήσεις να εμφανίζουν απογοητευτικά αποτελέσματα σε σχέση με τις προδιαγραφές του προϊόντος (σκεφτείτε ότι σε ορισμένες περιπτώσεις η Voodoo4 εμφανίστηκε πιο αργή ακόμη και από την Voodoo3 3000, ενώ σταθερά την ξεπερνούσε η GeForce256). Το φαινόμενο αυτό είναι συνηθισμένο στις κάρτες γραφικών και σίγουρα θα ξεπεραστεί, εφόσον μέχρι την παρουσίαση των Voodoo4 και Voodoo5 στην αγορά η 3dfx θα τις έχει "προικίσει" με νεότερους και πιο βελτιωμένους drivers. Δυστυχώς, στο ζήτημα του κόστους η 3dfx τηρεί σιγήν ιχθύος, καθώς δεν έχει ανακοινώσει ούτε καν ενδεικτικές τιμές για τις ΗΠΑ.

Το "τέρας" της nVidia

Ο επεξεργαστής γραφικών που, από ό,τι φαίνεται, θα επικρατήσει όλων είναι ο διάδοχος του νυν "Βασιλιά" των γραφικών GeForce256 και ονομάζεται GeForce2 GTS. Το νέο chip της nVidia ουσιαστικά αποτελεί αναβάθμιση του GeForce256 στην τεχνολογία των 0,18 micron (από 0,22 micron). Η "σμίκρυνση" αυτή της κλίμακας επέτρεψε στην κατασκευάστρια εταιρία να αυξήσει την ταχύτητα του εσωτερικού ρολογιού κατά 65%, από τα 120MHz στα 200MHz(!),



οδηγώντας σε αξιοσημείωτη βελτίωση των ήδη υψηλών επιδόσεων. Συγκεκριμένα, επιτυγχάνεται refresh rate της τάξης των 800 εκατομμυρίων pixels/δευτερόλεπτο (από τα 480 εκατομμύρια της GeForce256) και επεξεργασία 25 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο (σε σχέση με τα 10-15 εκατομμύρια της GeForce256). Το chip θα συνοδεύεται με μνήμη τύπου DDR έως και 128MB. Το περιβόητο FSAA υιοθετείται και από την GeForce2 GTS. Ως προς τον ανταγωνισμό, η GeForce2 GTS υπερβαίνει κατά πολύ τις δυνατότητες της Voodoo5 5000 και θα αποτελέσει πιθανότατα τον ανταγωνιστή της κορυφαίας Voodoo5 6000, κοστίζοντας όμως σχεδόν τα μισά (325 δολάρια σε σχέση με τα 600 της Voodoo5 6000). Υπομονή, σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα κάρτες γραφικών με ενσωματωμένη την GeForce2 GTS θα βρίσκονται στις βιτρίνες των μαγαζιών της χώρας μας.

Για εκτενέστερες πληροφορίες σχετικά με την πολύ ενδιαφέρουσα κόντρα που έχει ξεσπάσει ανάμεσα στους κορυφαίους κατασκευαστές καρτών γραφικών με την εισαγωγή στην τέταρτη πλέον γενιά, σας ετοιμάζουμε αφιέρωμα στις κάρτες γραφικών στο επόμενο τεύχος.



ATI Radeon256

Στην κόντρα για το πιο γρήγορο chip επεξεργασίας γραφικών μπαίνει με αξιώσεις η εταιρία ATI Technologies, παρουσιάζοντας στο κοινό το νέο δημιούργημά της, το οποίο φέρει το όνομα "Radeon256". Το Radeon256 σπάει το φράγμα των 30 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο, καθώς η πολυπλοκότητά του είναι υπερδιπλάσια αυτής του chip του Pentium III, σύμφωνα με τα στοιχεία της εταιρίας. Οι κάρτες γραφικών στις οποίες θα φιλοξενείται, θα υποστηρίζουν μνήμη DDR (Double Data Rate) των 200MHz έως και 128MB. Το αποτελούμενο από 30 εκατομμύρια τρανζίστορ Radeon256 προέκυψε από τη δεκαοκτάμηνη προσπάθεια των 250 τεχνικών της ATI και θεωρείται ένα από τα κορυφαία chips επεξεργασίας 2D/3D γραφικών και βίντεο εφαρμογών.



flash

Είναι να μην πάρει τον κατήφορο... Ο λόγος για τη Microsoft, της οποίας οι περιπέτειες έχουν γίνει κεντρικό θέμα των ειδήσεων όλου του κόσμου. Μετά τις τελευταίες εξελίξεις, η εταιρία αντιμετωπίζει προβλήματα που αφορούν στις διαρροές του προσωπικού της σε άλλες εταιρίες και πανεπιστημιακά ιδρύματα. Η όχι και τόσο φημισμένη για την απλοχεριά της Microsoft, αποφάσισε να αυξήσει τους μισθούς των υπαλλήλων της, καθώς και να προαγάγει κάποιους από αυτούς δημιουργώντας 30 νέες θέσεις αναπληρωτή διευθυντή. Οι αναπροσαρμογές των μισθών περιλαμβάνουν και πακέτα μετοχών προς τους εργαζόμενους. Με το χαρακτηρισμό της ως παράγοντα δημιουργίας νέων τεχνολογιών να φθίνει και την "αυτομόληση" κάποιων υψηλά ιστάμενων διοικητικών στελεχών, ο χρόνος θα δείξει αν με τη νέα πολιτική της θα μπορέσει να διατηρήσει την παντοδυναμία της.

Ο κλάδος των οθονών της Nokia πουλήθηκε στην αμερικανική ViewSonic το μήνα που πέρασε. Με αυτόν τον τρόπο η ViewSonic πλέον συγκαταλέγεται ανάμεσα στους κορυφαίους σε πωλήσεις κατασκευαστές οθονών στον κόσμο, αναβαθμίζοντας τις υπηρεσίες της κυρίως στην Ευρώπη (στην Αμερική ήδη ήταν η πρώτη κατασκευάστρια). Τα προϊόντα της Nokia θα παραμείνουν ως έχουν, με τη ViewSonic να δηλώνει ότι θα τους παράσχει πλήρη υποστήριξη.

Η Altec ανακοίνωσε ότι διαθέτει στην ελληνική αγορά τα προϊόντα της Micro-Star International (MSI). Για όποιον δεν γνωρίζει τι σημαίνει MSI, πρόκειται για έναν από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές mainboards και καρτών γραφικών, με την πιο εκρηκτική ανάπτυξη παγκοσμίως. Σκοπός της Altec είναι η σημαντική αναβάθμιση της ποιότητας των προσφερόμενων προϊόντων, μία προσπάθεια ριψοκινδυνευμένη, αλλά αν μη τι άλλο ιδιαίτερα αξιόλογη, σε μία όχι και τόσο "ώριμη" αγορά, όπως η ελληνική, καθώς αύξηση της ποιότητας συνεπάγεται και άνοδο των τιμών.

Σε προηγούμενο τεύχος αναφέρθηκε η αντεπίθεση της Intel στον τομέα των οικονομικών υπολογιστών με τη νέα σειρά Celeron στα 633 και 677MHz. Τελικά, λόγω της υψηλής ζήτησης των προϊόντων της, όπως αναφέρει η Intel, για να καλυφθούν οι παρούσες ανάγκες του αγοραστικού κοινού, η ημερομηνία παρουσίασης στην αγορά των εν λόγω Celeron μετατίθεται για τον Ιούνιο. Την ίδια στιγμή η AMD κλιμακώνει την επίθεσή της με τον Duron στους υπολογιστές μέσου/χαμηλού κόστους.

Νέα μοντέλα της EIZO



Οι οθόνες με την υψηλότερη ποιότητα (και τιμή), οι EIZO, αυξάνονται και πληθαίνουν με τα πέντε νέα μοντέλα διαστάσεων 19"(F730, T760) και 21"(F980, F930 και T961) που κυκλοφορούν. Τα μοντέλα αυτά καλύπτουν το νέο πιστοποιητικό Eco Circle TUV για τη φιλικότητά τους ως προς το φυσικό περιβάλλον.

Πιο αναλυτικά, στις προτάσεις των 19" το κορυφαίο F730, διαθέτοντας επίπεδη οθόνη, φτάνει στην ανάλυση 1.600x1.200 με συχνότητα 92Hz, dot pitch 0,22mm και ορατό πεδίο 18,2". Το T760 προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 στα 76Hz, μεταβλητό dot pitch 0,24mm στο μέσο της οθόνης και 0,25mm στα άκρα, με ίδιο ορατό πεδίο με αυτό του F730.

Ανεβαίνοντας στις 21", το F980 προσφέρει μέγιστη ανάλυση 2.048x1.536 στη συχνότητα 86Hz, οριζόντιο dot pitch 0.20mm, ενώ η διαγώνιος του ορατού πεδίου αγγίζει τις 20". Το παραπλήσιας απόδοσης F930 επιτυγχάνει επίσης μέγιστη ανάλυση 2.048x1.536 στα 80Hz, έχοντας ελαφρώς μεγαλύτερο οριζόντιο βήμα κουκκίδας (0,21mm). Τέλος, το T961 προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 στα 92Hz, dot pitch 0.24mm, ενώ διαθέτει ελάχιστα πιο περιορισμένο ορατό πεδίο (19,9"). Ολα τα μοντέλα της EIZO καλύπτουν τα πρότυπα ποιότητας και εργονομίας, MPRII, TCO '99 και Energy Star 2000, επίσης οι οθόνες τους ενσωματώνουν την τεχνολογία της εταιρίας SuperErgoCoat για μείωση της γυαλάδας της εικόνας, ώστε να παραμένουν ξεκούραστες για τα μάτια του χρήστη, ακόμη και έπειτα από παρατεταμένη χρήση.

Στα 32GB ο πήχης για τους HD στους φορητούς

Η Big Blue έθεσε νέα οροφή στη χωρητικότητα των σκληρών δίσκων των φορητών υπολογιστών, με το Travelstar 32GH στα 32GB. Το δημιούργημα της IBM ενσωματώνει εξαιρετικά πρωτοποριακή τεχνολογία, καθώς πετυχαίνει μέση ταχύτητα περιστροφής 5.400 rpm (1.200rpm μεγαλύτερη σε σχέση με το ταχύτερο HD του ανταγωνισμού), συγκέντρωση πληροφορίας 2,7 δισ. bits ανά τετραγωνικό εκατοστό και όλα αυτά σε μία συσκευασία, της οποίας το βάρος μόλις που αγγίζει τα 155 γραμμάρια. Κατά τις λοιπές προδιαγραφές, ο 32GH προσφέρει μέσο χρόνο αναζήτησης 12ms, buffer 2MB, είναι συμβατός με το πρότυπο ATA-5 και αντέχει σε κραδασμούς έως 700g. Η κυκλοφορία του αναμένεται μέχρι το τέλος του καλοκαιριού. Ταυτόχρονα με τον 32GH θα διατίθενται στην αγορά οι εκδόσεις των 20GB (20GN) και 30GB (30GT).



Αντιβαλλιστικό... PlayStation

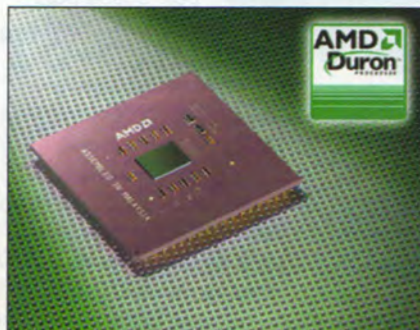
Ποιος το περίμενε ότι οι πύραυλοι της φωτογραφίας θα μπορούσαν να ελέγχονται από μία κονσόλα όπως το καινούριο PlayStation 2;

Και όμως, η ιαπωνική κυβέρνηση απαγόρευσε στους εμπόρους ηλεκτρονικών ειδών τις μαζικές εξαγωγές του PlayStation 2, εάν πρώτα δεν υποβάλλουν ανάλογη αίτηση, διότι -όπως ισχυρίζεται- η 128μπιτη "καρδιά" του μηχανήματος είναι παρόμοια με τους επεξεργαστές που χρησιμοποιούνται από την πολεμική βιομηχανία στην κατασκευή υποσυστημάτων πυραύλων. Η απόφαση αυτή βασίζεται στο γεγονός ότι η ταχύτητα αναπαραγωγής εικόνων υψηλής ευκρίνειας του PlayStation 2 φτάνει σε τέτοια επίπεδα, ώστε ο επεξεργαστής του να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για την κατασκευή κυκλωμάτων παρακολούθησης και πλοήγησης μοντέρνων πυραυλικών συστημάτων. Χαράς ευαγγέλια για τις Nintendo, Sega και Microsoft, οι οποίες προσπαθούν να προωθήσουν τις δικές τους ανταγωνιστικές προτάσεις. Χαράς ευαγγέλια όμως και για τους απανταχού τρομοκράτες, οι οποίοι με πολύ χαμηλό κόστος μπορούν να παίζουν παιχνιδάκια στην τηλεόρασή τους, αλλά και να καταρρίπτουν αμερικανικά αεροπλάνα κατά βούληση. Τι να σας πω, εγώ πάντως ακόμα γελάω...



Ο Duron της AMD

Η AMD ανακοίνωσε το όνομα με το οποίο θα παρουσιαστεί στην αγορά ο επεξεργαστής της για τους υπολογιστές χαμηλού/μέσου κόστους Spitfire. Ο AMD Duron, όπως ονομάζεται από το λατινικό ρήμα "durare" (=διάρκεια), αναλαμβάνει ανταγωνιστική δράση σε σχέση με τον Celeron της Intel στους υπολογιστές των $1.000. Διατηρεί τον πυρήνα του μεγαλύτερου "αδελφού" Athlon και ενσωματώνει 200MHz bus και τη γνωστή τεχνολογία 3DNow! της AMD για την επεξεργασία τρισδιάστατων γραφικών. Σύμφωνα με τα λεγόμενα της AMD, η αυξημένη ζήτηση του K6-II οδήγησε στην απόφαση -τουλάχιστον για την ώρα- να μην παρουσιαστεί ο Duron ως αντικαταστάτης του. Τούτο πιθανότατα να σημαίνει ότι εντός του καλοκαιριού (συγκεκριμένα τον Ιούνιο), οπότε αναμένεται η εισαγωγή του στην αγορά των υπολογιστών, η τιμή του K6-II θα πέσει σημαντικά. Οσοι λοιπόν δεν διαθέτουν μεγάλο χρηματικό απόθεμα, αλλά χρειάζονται υπολογιστή, ας κάνουν υπομονή μέχρι το καλοκαίρι.



Mouse με ανάδραση!!!

Μέχρι τώρα γνωρίζαμε περί joysticks και τιμονιών με ανάδραση (χαρακτηριστικό που ενθουσιάζει τους hard core παίκτες). Να που η Logitech έκανε ένα βήμα παραπέρα και ενσωμάτωσε αυτήν τη δυνατότητα και σε mouse. Σωστά διαβάσατε, το mouse Wingman Force Feedback προσφέρει στο χρήστη του ανάδραση, όχι μόνο στα παιχνίδια, αλλά και στη χρήση του desktop.



Για να γίνουμε πιο σαφείς, το Wingman Force Feedback διαθέτει έναν μοχλοβραχίονα συνδεδεμένο με τη βάση του, μέσω του οποίου μετακινείται η λαβή του mouse ώστε να δημιουργεί στο χέρι του χρήστη μία ελαφριά αίσθηση του feedback. Το ίδιο συμβαίνει και με τα πλήκτρα του ποντικιού. Ετσι, ακόμα και στη χρήση των Windows, το πάτημα των κουμπιών των διάφορων παραθύρων προκαλεί διαφορετική αίσθηση στο δάκτυλο του χρήστη, ανάλογα με το είδος του "εικονικού" πλήκτρου. Ολες οι λειτουργίες, από τη μεγέθυνση των παραθύρων έως τη μετακίνησή τους, προκαλούν διαφορετική αντίδραση στο πλήκτρο του mouse. Στα παιχνίδια, ανάλογα με το είδος των αντικειμένων που χειρίζεστε, υπάρχει και το ανάλογο feedback. Για παράδειγμα, στο Heavy Gear ο βηματισμός των ρομπότ προκαλεί κραδασμούς στο ποντίκι. Κατά την άποψή μου, όλα αυτά καθιστούν το Wingman Force Feedback περισσότερο ένα ακριβό (35.000 δραχμές) gadget παρά ένα ουσιαστικό εργαλείο. Το συμπέρασμα αυτό ισχυροποιείται επιπλέον από το δεδομένο ότι το συγκεκριμένο ποντίκι δεν διαθέτει καμία επιπλέον ευκολία πέραν των τριών πλήκτρων (ούτε προγραμματισμός λειτουργιών ούτε καν scrolling wheel). Στο πλήρες πακέτο του Wingman Force Feedback περιλαμβάνονται και τρεις τίτλοι: Rail Road Tycoon II Gold, Heavy Gear II και Gruntz. Από ό,τι φαίνεται, λοιπόν, η έξυπνη αυτή ιδέα αφορά μόνο στους εντελώς σκληροπυρηνικούς gamers, που διαθέτουν βαθιά τσέπη (ή πλούσιο πατέρα).

Η πιο "συμβατική" Logitech

Αν θεωρήθηκε παρατραβηγμένη η προηγούμενη είδηση, ας προσγειωθούμε στα πιο συμβατικά προϊόντα. Ο λόγος για το Wingman Gamepad Extreme, την πιο πρόσφατη πρόταση της Logitech στον τομέα των gamepads. Πρόκειται για ένα κλασικό gaming περιφερειακό, το οποίο μπορεί να μη γνωρίζει ιδιαίτερη δόξα στους κύκλους των PC users, αλλά δεν παύει να εξυπηρετεί τους λάτρεις των παιχνιδιών δράσης και να συνοδεύεται από το διάσημο όνομα της Logitech.

Αναλυτικά, το Wingman Gamepad Extreme περιλαμβάνει στη σύνθεσή του:

- D-pad οκτώ διευθύνσεων
- G-Force Tilt
- 10 ρυθμιζόμενα πλήκτρα
- Δυνατότητα σύνδεσης σε 15-pin game port ή USB port
- CD-ROM με demo του Rogue Squadron, με ορισμένες από τις αποστολές του ολοκληρωμένου τίτλου

Χωρίς να περιλαμβάνει κάποιο είδος "μοντέρνας" τεχνολογίας, το gamepad της Logitech διαθέτει ικανοποιητικό αριθμό πλήκτρων, ακόμα και για τους πιο απαιτητικούς παίκτες. Επίσης, το Wingman Gamepad Extreme φημίζεται για την εργονομία του, καθώς επίσης για το σχεδιασμό του με γνώμονα την εξυπηρέτηση ακόμη και των χρηστών με μικρά χέρια (όλα τα πλήκτρα δεν απέχουν πολύ μεταξύ τους). Το προϊόν προσφέρεται με έναν χρόνο εγγύηση καλής λειτουργίας στην τιμή των 40 δολαρίων (περίπου 14.000 δρχ.).



X-Γραφικά για το X-Box

Η nVidia, η κατασκευάστρια εταιρία των κυκλωμάτων γραφικών του αναμενόμενου X-Box, αποκάλυψε στοιχεία της "καρδιάς" της μηχανής. Το επονομαζόμενο X-Chip, τουλάχιστον στα χαρτιά, έχει διπλάσια γραφική απόδοση σε σχέση με το αντίστοιχο της Sony, PlayStation 2. Συγκεκριμένα, τη στιγμή που ο επεξεργαστής γραφικών του PlayStation 2 μπορεί να χειρίζεται 2,4MB γραφικών δεδομένων ανά δευτερόλεπτο, στον ίδιο χρόνο το X-Chip διαχειρίζεται 4,8MB. Ενώ και τα δύο συστήματα διαθέτουν 16 παράλληλες μηχανές επεξεργασίας γραφικών, ο χρονισμός του X-Chip βρίσκεται στα 200MHz, 33% δηλαδή ταχύτερος σε σχέση με τα 150MHz του Graphic Synthesizer της Sony. Τέλος, το X-Chip αποδίδει 300 εκατομμύρια πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο, ενώ το Graphic Synthesizer μόνο (;) 75 εκατομμύρια. Φανταστείτε, λοιπόν, αν το PlayStation 2 αντιμετωπίζει εξαγωγικά προβλήματα εξαιτίας της μηχανής γραφικών του, τι πρόκειται να συμβεί στα τέλη του 2001, οπότε (όπως αναμένεται) θα βγει στην αγορά το X-Box της Microsoft.



Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

Η ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ

Την Τετάρτη 19 Απριλίου το Internet απέκτησε μία πολύ ενδιαφέρουσα παρουσία. Η πανέμορφη πρασινομάλλα Ananova (περί ορέξεως, κολοκυθόπιτα) αποτελεί πλέον πραγματικότητα και είναι η πρώτη ψηφιακή παρουσιάστρια ειδήσεων στο Διαδίκτυο. Η Ananova, της οποίας η μορφή βασίζεται σε σύνθεση των χαρακτηριστικών τριών διάσημων γυναικών, της Αγγλίδας τηλεπαρουσιάστριας Carol Vorderman και των τραγουδιστριών Victoria Beckham (των Spice Girls) και Kylie Minogue, είναι δημιούργημα της Βρετανικής Ενωσης Τύπου. Το ιδιόμορφο όνομά της προέρχεται από τις λέξεις "ana", που στα τούρκικα σημαίνει γυναίκα (ή μητέρα), και "nova", δηλαδή νέα. Η Ananova φέρνει στα σπίτια των χρηστών του Internet όλες τις ειδήσεις της διεθνούς



επικαιρότητας on-line με τη μορφή βίντεο. Για την ώρα, η μετάδοση των ειδήσεων γίνεται μόνο στα αγγλικά, αλλά υπάρχει πρόβλεψη και για μελλοντική εκπομπή των μηνυμάτων σε διάφορες ευρωπαϊκές γλώσσες, μέσω μάλιστα τοπικών εκδόσεων της υπηρεσίας αυτής. Αναμένουμε λοιπόν την ώρα που θα μαθαίνουμε για το παρασκήνιο της ελληνικής πολιτικής και τα αποτελέσματα των αγώνων μπάσκετ της Α1 κατηγορίας από το Internet μέσω της "Ελληνίδας" Ananova.

www.ananova.com

"ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ" ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ NAPSTER

Το πασίγνωστο συγκρότημα της heavy metal "Metallica" κατέθεσε μήνυση εναντίον της Napster Inc. Τα μέλη του συγκροτήματος κατηγορούν την εταιρία ότι με τη διακίνηση του έργου τους μέσω των αρχείων MP3 ουσιαστικά προάγεται η πειρατεία. Συγκεκριμένα υποστηρίζουν ότι βλέπουν τη δουλειά τους ως τέχνη και ότι η αντιμετώπισή της απλώς ως εμπορικού αγαθού "τους αηδιάζει", όπως χαρακτηριστικά δήλωσε ο Lars Ulrich, drummer του συγκροτήματος. Οι κατηγορίες εκτοξεύονται και προς μεγάλα



πανεπιστήμια των ΗΠΑ, όπως το Yale και το USC, τα οποία, όπως υποστηρίζει το συγκρότημα, δεν ελέγχουν αυτήν την παράνομη διακίνηση μεταξύ των φοιτητών τους.

Η πρώτη απάντηση στους Metallica δόθηκε από μία ομάδα hackers, οι οποίοι τροποποίησαν την εισαγωγική σελίδα του συγκροτήματος στο Internet ούτως ώστε να εμφανίζει το μήνυμα "Leave Napster Alone" ("Αφήστε ήσυχο το Napster"). Μετά το γεγονός, αρκετά πανεπιστήμια των ΗΠΑ απαγόρευσαν τη χρήση του Napster από τους φοιτητές μέσω των υπολογιστών τους. Πρόκειται για μία πράξη η οποία έχει διπλό σκοπό, καθώς, εκτός του ότι αποφεύγονται οι πιθανές αγωγές εναντίον τους από άλλους εξοργισμένους με το Napster καλλιτέχνες, ελευθερώνεται ένα διόλου ευκαταφρόνητο μέρος του bandwidth που καταλαμβανόταν από τη διακίνηση γιγαντιαίων ποσοτήτων αρχείων MP3 από τους φοιτητές, οι οποίοι εκμεταλλεύονταν τις αυξημένες ταχύτητες των δικτύων των πανεπιστημίων για να διακινούν τα μουσικά αρχεία.

Η μήνυση των Metallica αποτελεί το δεύτερο πλήγμα κατά της Napster Inc., καθώς ήδη η Ενωση Δισκογραφικών Εταιριών της Αμερικής έχει εξοργιστεί με τη μόδα των MP3 και απειλεί με μηνύσεις την εταιρία, ζητώντας 100.000 δολάρια για κάθε τραγούδι που διακινείται μέσω του Napster. Στη λίστα μάλιστα των πιθανών μηνυτών του Napster αναμένε-



ται να προστεθούν ο ράπερ Dr. Dre και τα συγκροτήματα των Offspring, Smashing Pumpkins και Goo Goo Dolls.

www.metallica.com
www.napster.com

ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟ...

Στο προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε στα "χρυσά" ονόματα του Internet, δηλαδή σε σελίδες με ένα εντελώς τυπικό και συνηθισμένο όνομα, οι οποίες γίνονται ανάρπαστες για τους μεγάλους οργανισμούς που θέλουν να τις αποκτήσουν (ώστε οι πιθανοί πελάτες να τους βρίσκουν πολύ εύκολα) και δίνουν όσα όσα για να το καταφέρουν. Δείτε λοιπόν ορισμένα παραδείγματα και με ποιον τρόπο, δίνοντας μόνο 100 δολάρια, κάποιοι πανέξυπνοι άνθρωποι κατάφεραν να γίνουν πολυεκατομμυριούχοι. Στη σελίδα HitDomains.com, η οποία ασχολείται με τον πλειστηριασμό τέτοιων δικτυακών ονομάτων, βρήκαμε τα ακόλουθα εντυπωσιακά δεδομένα:

Η σελίδα loans.com προσφέρεται προς 3 εκατ. δολάρια, η stock-exchange.com προς 5 εκατ. δολάρια, η hell.com προς 8 εκατ. δολάρια, η pay.com προς 7,5 εκατ. δολάρια, ενώ η America.com προς 10 εκατ. δολάρια (αν και οι κάτοχοί της αναμένουν την προσφορά των 30 εκατ. δολαρίων). Νομίζω όμως ότι πρέπει να σταματήσω, καθώς τα παραπάνω νούμερα μάλλον βλάπτουν την υγεία των αναγνωστών (όσοι πιστεύουν ότι το αντέχουν ας ανατρέξουν στο site για περισσότερες πληροφορίες).



Οποιος λοιπόν θεωρεί ότι διαθέτει την όρεξη και τη φαντασία ας ψάξει μήπως βρει το όνομα που δεν έχει ακόμη διατεθεί και, δίνοντας μερικές χιλιάδες δραχμές σήμερα, ίσως μπορέσει να γίνει δισεκατομμυριούχος σε κάνα δυο χρόνια. Καλή τύχη...

www.hitdomains.com

ΤΟΥΡΚΙΑ & INTERNET

Στη γείτονα χώρα φαίνεται ότι δεν εκτιμούν ιδιαίτερα την ελευθερία του Διαδικτύου, καθώς κατατέθηκε στην Αγκυρα σχέδιο νόμου, το οποίο προβλέπει τη συγκρότηση επιτροπής για την αστυνόμευση του Internet. Σύμφωνα με την τουρκική κυβέρνηση, η επιτροπή θα έχει την ευθύνη όχι μόνο της προστασίας των κυβερνητικών πληροφοριών από επίδοξους hackers, αλλά και του ελέγχου του Διαδικτύου, ώστε να εμποδιστεί η δράση των Κούρδων (κυβερνο)τρομοκρατών. Η απόφαση αυτή αναμένεται να δεχτεί πλήθος επικρίσεων από την Ευρωπαϊκή Ενωση, παρ' ότι παρόμοιες προσπάθειες έχουν γίνει και από ευρωπαϊκά κράτη, όπως η Γαλλία, με τη διαφορά ότι συνήθως στη σύνθεση τέτοιων επιτροπών δεν περιλαμβάνονταν κυβερνητικά στελέχη.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Αν νοσταλγήσατε τα παιχνίδια των δύο προηγούμενων δεκαετιών, το Internet σας επιφυλάσσει μια πολύ ευχάριστη έκπληξη. Η σελίδα των Underdogs περιέχει εκατοντάδες παλιά παιχνίδια (γνωστά και άγνωστα) για τα PCs, διαθέσιμα για download. Οι παλαιότεροι δεν πρέπει να χάνετε στιγμή. Επισκεφθείτε το site αμέσως!

www.theunderdogs.org

Τι κι αν τους απέπεμψαν από τον διεθνή σύλλογο των "Γιατρών Χωρίς Σύνορα", λόγω της "προκλητικής" συμπεριφοράς τους στον πρόσφατο πόλεμο στη Γιουγκοσλαβία (εδώ γελάτε...). Οι Ελληνες "Γιατροί -πραγματικά- Χωρίς Σύνορα" επιστρέφουν δριμύτεροι, καταλαμβάνοντας μία θέση στο ελληνικό domain.

www.msf.gr

Το e-shop.gr, το οποίο λειτουργεί πιλοτικά από το 1999, μπήκε σε φάση πλήρους λειτουργίας, διαθέτοντας στη διαδικτυακή αγορά προϊόντα που αφορούν στους υπολογιστές και τα περιφερειακά τους, στα βιβλία και τα παιχνίδια (ηλεκτρονικά και μη). Η ομάδα του e-shop υπόσχεται παράδοση του προϊόντος στον αγοραστή, εντός δύο ημερών από την παραγγελία, μέσω ταχυδρομείου ή courier.

www.e-shop.gr

Για να μη λένε όμως οι γυναίκες αναγνώστριες του "PC Master" ότι τις "ρίχνουμε", θα αναφερθούμε και σε ένα καθαρά γυναικείο site. Το πρώτο γυναικείο ηλεκτρονικό περιοδικό Fe-mail διαθέτει όλα τα νέα για την αγορά και τη μόδα, ενώ φιλοξενεί ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις και διαγωνισμούς με πλούσια δώρα.

www.fe-mail.gr

Η σελίδα που περιλαμβάνει τις τραβηγμένες από ρωσικό δορυφόρο φωτογραφίες της μυστικής τοποθεσίας της αμερικανικής πολεμικής αεροπορίας, με το κωδικό όνομα "Area 51", η οποία έχει συνδεθεί με κάθε είδους παραμύθι με εξωγήινους, προκάλεσε το ενδιαφέρον ιδιαίτερα μεγάλου πλήθους, με αποτέλεσμα να μπλοκάρει ο δικτυακός χώρος terraserver.com. Τώρα πλέον, μετά την επέμβαση των δημιουργών της σελίδας για να διευρυνθεί η χωρητικότητά της, μπορείτε κι εσείς να "ερευνήσετε" τα μυστικά της μυστηριώδους Area 51.

www.terraserver.com/area51.asp

Ο δεκαπεντάχρονος hacker, με το παρατσούκλι "Mafiaboy", που αναστάτωσε το site του CNN στις 8 Φεβρουαρίου, συνελήφθη από τις καναδικές αρχές. Επειδή όμως ο Mafiaboy είναι ανήλικος, δεν ασκήθηκε εναντίον του ποινική δίωξη και αφέθηκε αμέσως ελεύθερος, με περιοριστικά μέτρα ανάλογα αυτών που επιβλήθηκαν στον πασίγνωστο πλέον Κέβιν Μίτνικ. Συγκεκριμένα, του απαγορεύθηκε να συνδέεται στο Δίκτυο, ενώ θα έχει πρόσβαση σε υπολογιστή μόνο στο σχολείο του και υπό την επίβλεψη αρμόδιου καθηγητή.

Η δυνατότητα επιχειρησιακών συναλλαγών μέσω του Διαδικτύου (e-Business), η οποία εισέβαλε σχετικά πρόσφατα στο ελληνικό domain, προβάλλει δυναμική εικόνα, αν και οι αριθμοί ακόμη βρίσκονται σε χαμηλά επίπεδα. Συγκεκριμένα, ενώ το 46% των επιχειρήσεων στη χώρα μας διαθέτουν εταιρική σελίδα στο Διαδίκτυο, μόνο το 6% αυτών προσφέρουν υπηρεσίες e-Business. Ωστόσο μόνο το 21% των εταιριών απορρίπτει τέτοιου είδους υπηρεσίες.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

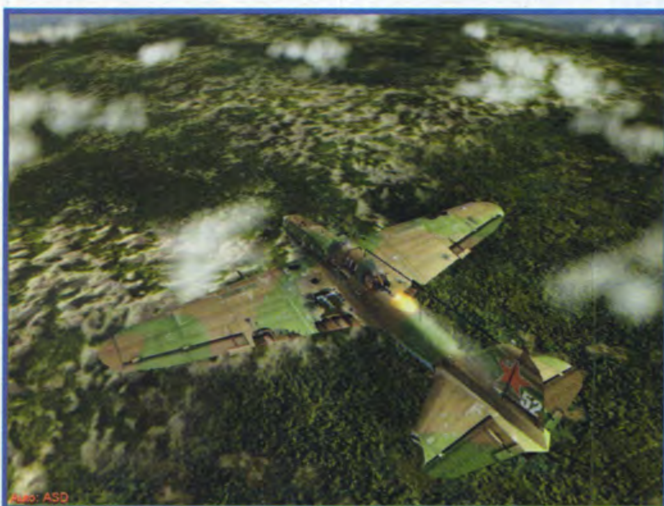
Ενα Flight Simulator από τη Ρωσία!

Στο προηγούμενο τεύχος υπήρχε ένα αφιέρωμα στις ρωσικές εταιρίες παραγωγής software. Τώρα, μία νέα εταιρία που προέρχεται από τη χώρα της Στέπας, η Maddox Games, ετοιμάζει το δικό της air combat simulator, η δράση του οποίου εξελίσσεται στη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Το όνομα αυτού IL-2 και θα παρουσιαστεί στη φετινή E3. Τα κύρια στοιχεία που θα ενσωματώνει το παιχνίδι είναι τα ακόλουθα:

- 16 ρωσικά, γερμανικά και αμερικανικά αεροπλάνα.
- Παιχνίδι είτε ως πιλότος είτε ως πυροβολητής.
- Ρεαλιστικά settings.
- Μέχρι και 21 αεροπλάνα σε μία αερομαχία!
- Μάχες αέρος-αέρος και αέρος-εδάφους.
- Αποστολές όπου θα πρέπει να καταστρέψετε στόχους εδάφους (κτίρια, εχθρικές εγκαταστάσεις κ.λπ.).
- Γρήγορες αποστολές, με μεγάλο περιθώριο παραμετροποίησης.
- Campaign career mode.
- Ανεπτυγμένο AI των αντιπάλων σας.
- Παίξιμο μέσω LAN ή Internet. Μάλιστα θα υπάρχουν και servers αφιερωμένοι στο σκοπό αυτό.
- Δυνατότητα συμμετοχής έως και 32 παικτών σε 16 "συνεργατικές" αποστολές.
- Δυνατότητα φωνητικών εντολών τόσο σε single player όσο και σε multiplayer mode.
- Δημιουργία των δικών σας αποστολών και σεναρίων.
- Υποστήριξη με add-on αεροπλάνων και αποστολών μέσω του site της εταιρίας.
- Ρεαλιστική απεικόνιση ζημιών.
- Ρεαλιστικό, πλήρως τρισδιάστατο, περιβάλλον, που θα περιλαμβάνει terrain, σύννεφα και μεταβαλλόμενες καιρικές συνθήκες.

Αναμείνατε λοιπόν τις νέες περιπέτειες του General Fournistakis στα χρόνια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, μόλις πέσει βέβαια το παιχνίδι αυτό στα χέρια μας.







Ανακοινώθηκε το Red Alert 2!

Η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα real time παιχνίδια στρατηγικής, του Red Alert, μπήκε στην τελική ευθεία. Θα περιλαμβάνει πολλές νέες μονάδες, τακτικές και στρατηγικές. Οπως και στο αρχικό παιχνίδι, οι παίκτες θα επιλέξουν να ταχθούν με το μέρος είτε των Σοβιετικών είτε των Συμμάχων (είπε κανείς πως ο ψυχρός πόλεμος τελείωσε;). Αν επιλέξετε τους Σοβιετικούς, θα εισβάλετε στη Βόρεια Αμερική, προκειμένου να τη θέσετε υπό την κυριαρχία σας. Από την άλλη, ως μέλος των Συμμάχων θα πρέπει να αποκρούσετε τους εισβολείς. Αμάν πια αυτοί οι Ρώσοι, πολύ κακοί, βρε παιδί μου!

Φυσικά, και οι δύο πλευρές θα είναι πάνοπλες, με πολλά συμβατικά όπλα και συνεχώς αναπτυσσόμενη τεχνολογία. Οι Ρώσοι θα υπερτερούν στις μάχες σώμα με σώμα , θα έχουν υπό τον έλεγχό τους πυρηνικά όπλα και θα μπορούν να καίνε τους εχθρούς τους με τη χρήση της τεχνολογίας Tesla. Στην αντίπερα όχθη οι συμμαχικές δυνάμεις θα μπορούν να τηλεμεταφέρονται χρησιμοποιώντας τη "χρονοτεχνολογία", να κρατούν κάποιες αποστολές τους κρυφές με τη χρήση των gap generators και να ελέγχουν τις καιρικές συνθήκες. Αν τώρα προσθέσετε τους πολυάριθμους στρατιώτες που θα πλαισιώνουν κάθε πλευρά, φαντάζεστε τι πρόκειται να συμβεί! Ο πόλεμος θα διαδραματιστεί σε πολλές γνωστές αμερικανικές πόλεις, όπως οι Washington,

Chicago, Texas, και θα εξαπλωθεί και σε άλλες χώρες, και πιο συγκεκριμένα στο Μεξικό, τη Γερμανία, τη Γαλλία και τη Σιβηρία (Ρωσία).

Φυσικά, οι παίκτες θα μπορούν να εμπλακούν και σε on-line μάχες, μέσω LAN (Local Area Network), Internet ή τη Westwood Online. Μάλιστα το classification system που θα υπάρχει "εμφυτευμένο", θα επιτρέπει σε κάθε παίκτη να καταγράφει και να διατηρεί τις επιδόσεις του. Επίσης, θα υπάρχει και το Worldwide Domination mode, μέσω του οποίου οι παίκτες θα αγωνίζονται για την παγκόσμια κυριαρχία. Αναλογιζόμενοι την επιτυχία του πρώτου Red Alert (πούλησε περισσότερα από 3.000.000 αντίτυπα!), ετοιμαστείτε για ένα παιχνίδι που θα ταράξει τα νερά. Εν αναμονή, λοιπόν.

Baldur's Gate 2: Πρώτη Επαφή



Ακόμη ένα παιχνίδι που περιμένουν με αγωνία οι φίλοι του είναι η συνέχεια του πολύ καλού Baldur's Gate. Ο πλήρης τίτλος του θα είναι Baldur's Gate: Shadows of Amn. Μία από τις κύριες προσθήκες θα είναι τα επιπλέον διαθέσιμα -στη δημιουργία ενός χαρακτήρα- χαρακτηριστικά, κάτι που ζητούσαν επίμονα οι οπαδοί του πρώτου παιχνιδιού. Θα υπάρχουν 8 συγκεκριμένες αποστολές (quests), οι οποίες θα ποικίλλουν σε διάρκεια, αλλά κατά μέσο όρο θα απαιτούνται 10-15 ώρες παιχνιδιού για καθεμία! Αν τελειώνοντας κάποια αποστολή ο χαρακτήρας σας δεν έχει φτάσει στο επιθυμητό επίπεδο, τότε μπορείτε να συνεχίσετε, αλλά θα διαπιστώσετε ότι τα πράγματα θα είναι λίγο διαφορετικά. Ακόμη για την ολοκλήρωση κάθε αποστολής θα σας περιμένουν "πλούσια δώρα". Πάρτε, για παράδειγμα, το Fighter Quest. Ως πολεμιστής μπορείτε να αποκτήσετε ένα ακροπύργιο, όπου θα μπορείτε να ξεκουραστείτε, να ανασυντάξετε τις δυνάμεις σας και να φυλάσσετε τα αντικείμενά σας. Τέλος, οι δύο σημαντικότεροι χαρακτήρες που έρχονται να προστεθούν στο παιχνίδι είναι οι Barbarian (Βάρβαρος) και Sorcerer (μάγος), ενώ συνολικά μαζί με τους υποχαρακτήρες, τα νέα πρόσωπα θα φθάνουν τα 20! Δείτε για "ορεκτικό" ένα screenshot του παιχνιδιού.



Ο Θρύλος του Might & Magic Ζωντανεύει



Πρόκειται για το νέο δημιούργημα της 3DO, ονόματι Legends of Might & Magic, το πρώτο Internet RPG το οποίο λαμβάνει χώρα στον κόσμο του Might & Magic. Καταρχήν, στον τομέα των γραφικών χρησιμοποιεί τη 3D μηχανή LithTech 2.0. Μέσα στο παιχνίδι, τώρα, κάθε παίκτης θα μπορεί να δημιουργήσει το δικό του χαρακτήρα, επιλέγοντας μέσα από 6 ξεχωριστές "τάξεις". Σκοπός σας θα είναι να περιπλανηθείτε μέσα σε 4 κόσμους και να σταματήσετε έναν τρελό να ταξιδέψει μέσα στο χρόνο και να αλλάξει τον ρου της ιστορίας. Το παιχνίδι θα επιτρέπει τη συνεργασία έως και 6 παικτών, με τον καθένα να ελέγχει αποκλειστικά και μόνο το δικό του χαρακτήρα. Επιπλέον θα μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και 16 παίκτες σε Deathmatch sessions. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πολλά διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, για να μπορούν οι παίκτες -είτε παίζουν μόνοι τους είτε με άλλους- να ολοκληρώνουν αποστολές, και έναν τυχαίο adventure generator. Σίγουρα είναι ένας τίτλος που θα ενδιαφέρει αρκετό κόσμο.





ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Σας αρέσουν τα football manager παιχνίδια; Πασχίζετε με τις ώρες για να δημιουργήσετε την ιδανική ομάδα και να σαρώσετε τα τρόπαια; Αν ναι, τότε αυτή η είδηση σας ενδιαφέρει. Η Femte Gear Internet κυκλοφόρησε την public beta του SoccerSim,



ενός on-line παιχνιδιού του προαναφερθέντος είδους. Η beta αυτή λοιπόν περιλαμβάνει ομάδες και κατηγορίες από 50 ευρωπαϊκές χώρες, καθώς και τις σημαντικότερες εθνικές και διεθνείς διοργανώσεις. Αν ενδιαφέρεστε και εσείς να γίνετε beta tester, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε την ηλεκτρονική διεύθυνση www.SoccerSim.com. Ο γράφων, πάντως, δήλωσε ήδη συμμετοχή και περιμένει απάντηση.

Έντονες φήμες τον τελευταίο καιρό κάνουν λόγο για επικείμενη πώληση της γνωστής εταιρίας Red Storm Entertainment (η εταιρία που μεταξύ των άλλων βρίσκεται πίσω από τις



σειρές Rainbow Six). Συγκεκριμένα η εταιρία εδώ και μερικούς μήνες -πιο συγκεκριμένα από τον Δεκέμβριο- βρίσκεται σε περίοδο αναζήτησης αγοραστή. Ωστόσο οι εκπρόσωποι της εταιρίας δηλώνουν χαρακτηριστικά: "Αν και όλες οι εταιρίες μπορούν να αγοραστούν στη σωστή τιμή, αυτή τη στιγμή δεν συμβαίνει απολύτως τίποτα". Αν μη τι άλλο, άκρως διπλωματική η απάντηση, δεν νομίζετε;

Η Inertia Games είναι μία νέα εταιρία, η οποία αποτελείται από μέλη της ομάδας προγραμματισμού του Fighter Squadron. Έτσι, λοιπόν, το παιχνίδι που έχει αυτή τη στιγμή στα σκαριά δεν θα μπορούσε να ασχολείται με κάτι διαφορετικό από την εξομοίωση πτήσεων. Με τη διαφορά πως αυτή τη φορά δεν θα καθίσετε στο cockpit κάποιου υπερσύγχρονου (ή παλαιότερου) μαχητικού αεροπλάνου, αλλά θα πετάξε-



τε -εικονικά εννοείται- μία μινιατούρα! Ναι, καλά διαβάσατε, θα κάνετε εντυπωσιακές φιγούρες με τη μινιατούρα σας προκειμένου να αναδειχθείτε πρωταθλητές. Θα πρέπει όμως να δώσετε μεγάλη προσοχή στις καιρικές συνθήκες και να προσέξετε μην... ψάχνετε το αεροπλανάκι σας! Τα μοντέλα είναι όλα 3D και πιστές αναπαραστάσεις των πραγματικών. Προσοχή, όμως, γιατί και οι ζημιές που μπορεί να τους προκαλέσετε θα είναι και αυτές "πραγματικές". Σίγουρα μια πρωτότυπη ιδέα.



X-Com Alliance: Οι Πρώτες Πληροφορίες

Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα από τα πλέον αναμενόμενα και θα παρουσιαστεί στην επερχόμενη E3. Δημιουργοί του είναι οι Hasbro Interactive και η Microprose. Θα συνδυάζει στοιχεία action και team-based management και θα χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Unreal. Οι παίκτες θα μπουν στη μάχη ενάντια στους εξωγήινους και θα μπορούν να δημιουργήσουν (και φυσικά να ελέγξουν) μία ομάδα μέχρι και 3 ατόμων. Η επιλογή των συμμάχων σας, οι οποίοι θα ελέγχονται από τον υπολογιστή, θα γίνεται μέσα από μία μεγάλη γκάμα. Θα βρείτε αρκετούς χαρακτήρες, ο καθένας με τις δικές του ικανότητες και δεξιότητες, ενώ θα επιλέξετε και τον οπλισμό τους. Μάλιστα θα μπορείτε να παρακολουθείτε της δράση τους μέσα από μικρά παραθυράκια. Στον τομέα της δράσης θα βρείτε μεγάλη ποικιλία, καθώς ανάμεσα στις πολλές αποστολές σας θα είναι η εκπαίδευση στρατιωτών, η εξερεύνηση της εξωγήινης τεχνολογίας, οι αυτοψίες και πολλά ακόμα. Η κυκλοφορία του αναμένεται στα μέσα του επόμενου Νοεμβρίου.





Προσοχή! Ερχονται τα Τανκ!

Όχι, μην πανικοβάλλεστε και μην ανοίγετε τα ραδιόφωνά σας. Ούτε επίθεση δεχόμαστε, ούτε έγινε κάποιο πραξικόπημα. Απλώς η Hasbro Interactive και η Microprose ετοιμάζουν πυρετωδώς το νέο tank simulator παιχνίδι τους με τίτλο Tank Platoon. Ενα παιχνίδι με πολλές μάχες, όπου οι παίκτες θα σταθούν στο "τιμόνι" των πιο σύγχρονων και εξελιγμένων αρμάτων μάχης του 21ου αιώνα.





Θα περιλαμβάνονται πολλά θανατηφόρα όπλα και πολύ "gunfire". Το περιβάλλον θα είναι και αυτό πλήρως τρισδιάστατο και θα περιλαμβάνει πολλά πεδία μαχών. Ωστόσο δεν είναι μόνο αυτό. Η δράση θα "χτυπάει κόκκινο" στο on-line mode του παιχνιδιού, όπου θα μπορεί να "συνδεθεί" με το Gunship! (το Helicopter Simulator της Hasbro Interactive). Αυτό θα επιτρέπει στους χρήστες να ζήσουν μοναδικές πολεμικές εμπειρίες, συνδυάζοντας δύο διαφορετικά παιχνίδια. Ακολουθούν συνοπτικά τα κύρια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αυτού, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο του 2000:

- Ξεκινάτε από τα "εύκολα" και όσο προχωρείτε τόσο δυσκολεύουν τα πράγματα.
- Μπορείτε να πολεμήσετε -ως πυροβολητής- μέσα από 26 οχήματα.
- Περισσότερα από 115 οχήματα συνολικά μέσα από μία μεγάλη γκάμα.
- Δυνατότητα δημιουργίας custom αποστολών μέσω του Battle Builder.
- "Ελαστικό" τερέν, που θα επιτρέπει στους παίκτες να βρίσκουν κρυψώνες και καταφύγια από τα εχθρικά πυρά.
- Λεπτομερής εξομοίωση συστήματος επικοινωνίας, μέσω του οποίου θα μπορούν οι παίκτες να καλούν ενισχύσεις.
- 4 υπερσύγχρονα άρματα, για να επιλέξετε το δικό σας, τα M1A2 Abrams, Challenger II, Leopard 2A5 και T-80 UM2.
- Κλιμακωτό επίπεδο δυσκολίας.

EMPIRE OF THE ANTS

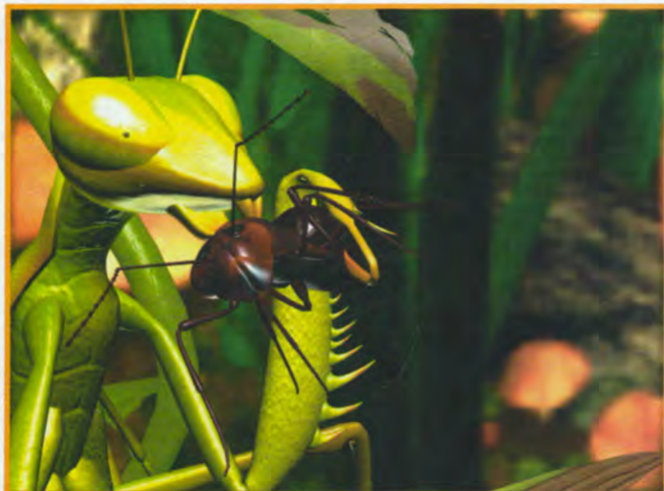
Από τη Microids

Μυρμήγκια, ατέλειωτα μυρμήγκια...

Τόσα χρόνια που γράφω στο περιοδικό δεν είχα πάει ποτέ σε παρουσίαση παιχνιδιού στο εξωτερικό. Οχι, φυσικά, διότι δεν είχαν υπάρξει ανάλογες προτάσεις, απλώς δεν μου αρέσουν αυτού του είδους τα ταξίδια, όπου ο απεσταλμένος του περιοδικού (συνειδητά δεν χρησιμοποιώ τον όρο δημοσιογράφος) μπαίνει σε ένα αεροπλάνο, φτάνει στην πόλη του προορισμού του, πάει σχεδόν κατευθείαν στην παρουσίαση και τις περισσότερες φορές επιστρέφει την ίδια μέρα ή άντε στην καλύτερη περίπτωση την επομένη τα ξημερώματα.

Αυτό το ταξίδι όμως είχε κάτι το διαφορετικό. Καταρχήν, θα ήταν μαζί ο φίλος Δημήτρης Παυλής, από τα χρόνια του "Pixel", που ως υπεύθυνος της Beacon είναι ο αντιπρόσωπος της Microids στη χώρα μας. Το πιο σημαντικό όμως ήταν ότι, ενώ όλες οι εκδηλώσεις θα γίνονταν την Πέμπτη 20 Απριλίου, εμείς θα επιστρέφαμε τα μεσάνυχτα της επόμενης μέρας, δηλαδή θα είχαμε μία ολόκληρη μέρα για να δούμε τουλάχιστον το ιστορικό κέντρο του Μιλάνου. Στην ελληνική αποστολή ανήκε και ένας άλλος φίλος από το περιοδικό "Gamer", που ασχολείται κυρίως με τις κονσόλες.

Φτάσαμε στο Μιλάνο νωρίς το απόγευμα. Πήγαμε κατευθείαν στο ξενοδοχείο, κάναμε ένα ντους και βγήκαμε για μία πρώτη βόλτα στο κέντρο της πόλης. Είχαμε περίπου μιάμιση ώρα καιρό μέχρι την έναρξη των εκδηλώσεων. Ετσι, κάναμε τη βόλτα μας, ήπιαμε τον πρώτο μας καφέ και μετά πήγαμε στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Μιλάνου. Ναι, σωστά διαβάσατε, η κυρίως εκδήλωση γινόταν στο Μουσείο της Φυσικής Ιστορίας. Εκεί, έπειτα από ένα σύντομο cocktail για το καλωσόρισμα, η εκδήλωση ξεκίνησε με μία παρουσίαση από την υπεύθυνη του τμήματος που καλύπτει τα μυρμήγκια! Εξυπνη και πρωτότυπη ιδέα, αφού το θέμα του παιχνιδιού είναι ο κόσμος των μυρμηγκιών. Δυστυχώς, όμως, οι ομιλούντες ξένες γλώσσες υπεύθυνοι του Μουσείου έλειπαν σε ένα εκπαιδευτικό ταξίδι-παρουσίαση στην Τουρκία, με αποτέλεσμα η σχετική παρουσίαση να γίνει στα ιταλικά. Ετσι, εμείς αρκεστήκαμε να κοιτάμε τα εντυπωσιακά εκθέματα και τα τσαχπίνικα μάτια της ομιλήτριας.





Επειτα από ένα σύντομο διάλειμμα, ακολούθησε η κυρίως εκδήλωση στην οποία παρουσιάστηκε το Empire of the Ants. Υπήρχαν τρεις ομιλητές. Πρώτος μίλησε ο Fabrizio Vagliasindi, ο υπεύθυνος της Microids στην Ιταλία. Ακολούθησε η ομιλία του Bernard Werber, ενός σχετικά νέου Γάλλου συγγραφέα (39 χρονών), του οποίου το βιβλίο "The Ants' Revolution" έχει πουλήσει ήδη στη Γαλλία περί τα 3.000.000 αντίτυπα, ενώ και το καινούριο βιβλίο του, που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, σημειώνει ρεκόρ πωλήσεων, γεγονός που δείχνει ότι μάλλον δεν είναι τυχαίος ή τέλος πάντων αυτά που εξιστορεί συγκινούν πάρα πολύ



κόσμο. Τέλος, έγινε η παρουσίαση του παιχνιδιού από τον Andrea Minini Saldini, συντάκτη του ιταλικού "Giochi per il Mio Computer".

Η ομιλία του Fabrizio Vagliasindi παρουσίαζε μεγάλο ενδιαφέρον όσον αφορά στο πώς βλέπει η Microids το θέμα των εξελίξεων στα computer games. Εχω σκοπό να την παρουσιάσω στο επόμενο τεύχος από τη στήλη "The Dark Side of Gaming". Η ομιλία του Bernard Werber υπήρξε επίσης αρκετά κατατοπιστική των απόψεών του για το θέμα, αν και η αυτόματη μετάφραση που γινόταν στα αγγλικά ήταν απαράδεκτη, καθώς ήταν τελείως αποσπασματική. Παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον οι απόψεις του για τον κόσμο των μυρμηγκιών. Τον περιγράφει ως μία τελείως ιδιότυπη αναρχική κοινωνία, όπου δεν υπάρχει κανενός είδους αστυνόμευση, αντίθετα υπάρχει απόλυτη ελευθερία επιλογών και κινήσεων. Ο,τι γίνεται από τα μυρμήγκια είναι αποτέλεσμα καθαρά "συνειδητών" επιλογών. Πρόκειται για μία κοινωνία με υψηλότατο βαθμό αυτοπειθαρχίας και τάσεις κοινωνικής προσφοράς, μία κοινωνία που αναδεικνύει τις αντικομφορμιστικές αξίες, τις οποίες



μάλλον εμείς χάνουμε σιγά σιγά, όπως αυτή της αυτοθυσίας για το ευρύτερο σύνολο. Φυσικά, ο χώρος δεν επαρκεί για να παρουσιάσουμε τις εντυπωσιακές απόψεις του συγγραφέα. Τέλος, η παρουσίαση αυτή καθαυτή του παιχνιδιού ήταν αρκετά καλή και πιστεύω ότι παρουσίασε σε μεγάλο βαθμό τα ειδικά χαρακτηριστικά του.

Δεν είμαι ειδικός των strategy games, αλλά αν εμπιστεύεστε το ένστικτό μου ως gamer, τότε σας λέω ότι το Empire of the Ants είναι ένα από τα πιο ιδιοφυή, πρωτότυπα και ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχω δει στη ζωή μου. Ξέρω ότι οι περισσότεροι νομίζετε ότι έχω μάτια μόνο για τα adventures και τα RPGs, αλλά, πιστέψτε με, δεν είναι έτσι. Εντάξει, αυτά τα δύο είδη είναι οι μεγάλες μου αγάπες, με κορυφαία όλων τα εκπληκτικά arcade-adventures στον Spectrum 48K, ωστόσο θεωρώ ότι μπορώ να διακρίνω με σχετική ευκολία αν ένα παιχνίδι είναι κάτι το ξεχωριστό. Οταν είχα δει για πρώτη φορά το Tomb Raider σε ένα PlayStation, είχα πει ότι, αν ψήφιζα, θα το ανακήρυσσα το κορυφαίο παιχνίδι της χρονιάς μόνο και μόνο λόγω του φανταστικού animation της ηρωίδας του. Ακόμη δεν μπορώ να ξεχάσω την τρομερή χάρη της, όλο νάζι, όταν τραβιέται για να βγει από κάποια λίμνη ή για να σκαρφαλώσει σε κάποιο ledge, ή τις εκφράσεις της όταν προσπαθεί να σταματήσει ενώ τρέχει. Τέλος πάντων, το Empire of the Ants είναι ένα σπάνιο παιχνίδι και το πρώτο strategy game που μου έχει προξενήσει τόσο έντονη επιθυμία να το παίξω.

Σκοπός είναι να κτίσεις μία μυρμηγκοφωλιά. Τα πράγματα δεν είναι όμως τόσο απλοϊκά όπως ίσως ακούγονται. Ο κόσμος του παιχνιδιού χωρίζεται σε δύο επίπεδα, τα οποία πρέπει να παρακολουθείς ταυτόχρονα. Το πρώτο βρίσκεται κάτω από το έδαφος και στόχος σου είναι η συνεχής ανάπτυξη της μυρμηγκοφωλιάς σου. Το δεύτερο βρίσκεται στην επιφάνεια της γης και πρέπει να κάνεις ένα σύνολο πράξεων που ως σκοπό έχουν την επιβίωσή σου, να μαζέψεις τα απαραίτητα εφόδια για την τροφή των μυρμηγκιών σου, όλα όσα χρειάζονται από τα είδη του ζωικού και φυτικού βασιλείου, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να αποφεύγεις τους μεγαλύτερους εχθρούς σου, όπως διάφορα πουλιά, αράχνες, βατράχια και άλλα έντομα. Επίσης, πολλές φορές θα κληθείς να υπερασπίσεις τη φωλιά σου από εισβολείς.

Το Empire of the Ants δουλεύεται για τρία χρόνια από μία ομάδα 40 δημιουργών και η προσπάθεια εξομοίωσης του AI (Artificial Intelligence) σε αφήνει άφωνο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι υπάρχουν αποστολές κατά τις οποίες τα μυρμήγκια ξέρουν ότι πρόκειται να πεθάνουν για να σώσουν τους υπόλοιπους συντρόφους τους. Τότε τα συγκεκριμένα μυρμήγκια εμφανίζονται με ένα μωβ πλαίσιο, δείχνοντας ότι έχουν "συνείδηση" της αποστολής αυτοκτονίας που αναλαμβάνουν. Οσον αφορά στο χειρισμό του, πρόκειται για ένα σχεδόν κλασικό real time strategy game. Αυτό που επίσης θα αφήσει άφωνους όσους το δουν είναι η γραφική παρουσίαση. Πρόκειται για γραφικά "τύπου" Dracula σε ένα ιδιόμορφο strategy game. Τα κοντινά πλάνα του κόσμου των μυρμηγκιών είναι κυριολεκτικά "άπαικτα". Υπάρχει πλήρης περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, δυνατότητα συνεχούς zoom in και out, θέα από σχεδόν όποια οπτική γωνία θέλεις (και όχι μόνο από πάνω ή υπό γωνία 75 μοιρών) και πολλά άλλα.

Ο κόσμος του παιχνιδιού σε ζαλίζει. Οι αποστολές του Empire of the Ants είναι διάφορων ειδών, από τις πολύ απλές και κλασικές "μάζεψε τόσα εφόδια από αυτό το είδος αλλά και από εκείνο" μέχρι τις πολύ πιο σύνθετες.

Ειλικρινά δεν ξέρω αν το Empire of the Ants θα σημειώσει εμπορική επιτυχία. Το εύχομαι. Αυτό που ξέρω, συγκεκριμένα είμαι απόλυτα βέβαιος γι' αυτό, είναι ότι πρόκειται για ένα από τα πιο πρωτότυπα και ιδιοφυή παιχνίδια που έχω δει σε υπολογιστές και θα είναι το πρώτο strategy game που θα μπει στη βιβλιοθήκη μου. Πρόκειται για ένα strategy game που απευθύνεται στο ευρύτερο κοινό, σε όσους θέλουν κάτι το διαφορετικό, σε όσους δεν αρκούνται στα παιχνίδια τύπου "φτιάξε τόσα units και πάμε να σκοτώσουμε τον εχθρό". Demo του παιχνιδιού θα βρείτε σε ένα από τα CDs του περιοδικού.



Η εκδήλωση συνεχίστηκε σε ένα εστιατόριο, όπου πήγαν οι ξένες αντιπροσωπίες από την Ελλάδα, την Πορτογαλία και την Ισπανία, και κατέληξε σε μία τρομερή ντισκοτέκ στο κέντρο του Μιλάνου μέχρι τις πρωινές ώρες με ποτό και χορό, όπου εκεί τα είδαμε ΟΛΑ. Γνωρίσαμε από κοντά την κόλαση που αποκαλείται "Πανέμορφες Ιταλίδες" και που ως σύγχρονες Κίρκες κόντεψαν να μας πάρουν τα μυαλά και όχι μόνο! Δηλαδή τι κόντεψαν, τέλος πάντων. Και σημειώστε ότι για τους καθολικούς ήταν το βράδυ της Μεγάλης Πέμπτης.

Θα ξαναπάω στο Μιλάνο, αφού ξέρετε ότι λατρεύω τα ταξίδια, αλλά αυτή τη φορά όχι για να δω το πανέμορφο ιστορικό του κέντρο, που έτσι κι αλλιώς το περπατήσαμε για επτά ολόκληρες ώρες την επόμενη μέρα, ή για την παρουσίαση κάποιου άλλου παιχνιδιού, αλλά για να ξαναπάω στην κόλαση, εννοώ στην ντισκοτέκ "Tocqueville 13", εκεί όπου μερικές υπάρξεις σε κάνουν να ξεχνάς ποιος είσαι, γιατί βρίσκεσαι εκεί, τι είδους άρθρο γράφεις και πολλά άλλα. Mama mia, που λένε και οι Ιταλοί. Τι γράφω πάλι...

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

FINAL FANTASY 9

Από τις EIDOS/Squaresoft

Ο κρύσταλλος θα αποκατασταθεί...

Λίγες μόνο ημέρες μετά την κυκλοφορία του Final Fantasy 8 για το PC διαδόθηκε η φήμη ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει λίαν συντόμως ακόμη ένα FF, το ένατο κατά σειρά. Τα διάφορα αφιερωμένα στον κόσμο των FF sites έκαναν μάλιστα λόγο για δύο τίτλους που βρίσκονται στο στάδιο δημιουργίας και θα κυκλοφορήσουν "κολλητά". Ανεπίσημες πληροφορίες αναφέρουν ότι η Squaresoft έχει προχωρήσει ακόμη περισσότερο το όλο θέμα, αφού κατοχύρωσε νομικά τα ονόματα των domains που θα χρειαστεί μέχρι και τον αριθμό 15 (!!!), ενώ, ας μην το ξεχνάμε, σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και η animated ταινία με θέμα το Final Fantasy. Αν μη τι άλλο, οι άνθρωποι είναι εργατικοί...

Βέβαια, μένει να δούμε πόσο συνεπείς θα φανούν προς τους οπαδούς της σειράς (και όχι μόνο) ως προς την ποιότητα των προηγούμενων τίτλων τους. Οσοι διαβάζουν αυτές τις γραμμές και διαφωνούν, τουλάχιστον όσον αφορά στη φράση "ποιότητα των προηγούμενων τίτλων", θα πρέπει να γνωρίζουν ότι ο Hironobu Sakaguchi, ένας από τους δημιουργούς της



σειράς, πρόκειται να μπει στο αρκετά προνομιακό και ολιγομελές (όσον αφορά στους δημιουργούς παιχνιδιών) Academy Of Interactive Arts And Sciences Hall Of Fame. Τι είναι αυτό; Απλώς αναφέρουμε ότι πριν από αυτόν, μόνο δύο άτομα κατάφεραν να γίνουν μέλη: ο Shigeru Miyamoto, δημιουργός των Mario, Zelda και Donkey Kong και ο μέγας (κατά πολλούς) Sid Meier. Βέβαια, κάποιος μπορεί να πει ότι όλα είναι θέμα promotion και διαφήμισης, όμως η διάρκεια και αντοχή στο χρόνο της σειράς είναι σίγουρα κριτήριο θετικής και μόνο αξιολόγησης. Πάμε όμως στο θέμα μας.

Το διαφημιστικό έντυπο της Squaresoft όσον αφορά στην κυκλοφορία του FF9 έκανε λόγο για την αποκατάσταση του Κρυστάλλου. Δυστυχώς, η σχέση του γράφοντος με τη σειρά ξεκίνησε (όπως και για τους περισσότερους) από το 7ο FF, οπότε θα στηριχθούμε περισσότερο στις πληροφορίες που έχουμε για το επερχόμενο 9ο μέλος της σειράς. Γιατί αυτή η απολογία-δικαιολογία; Διότι το FF9 λέγεται ότι θα επιστρέψει στις ρίζες του, στον κόσμο των ιπποτών, των μάγων και της μεσαιωνικής ατμόσφαιρας που υπήρχε στα FF 4 και 5. Πισωγύρισμα; Ενα τέλος εποχής καλύτερα, μια και οι δημιουργοί του κάνουν λόγο για το κλείσιμο της πρώτης περιόδου των Final Fantasies (και της απαρχής μίας νέας...).

Πάντως, λίγες είναι πληροφορίες που υπάρχουν σχετικά με το νέο Final



Fantasy. Δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο demo ή κάποια beta version (τουλάχιστον όταν γράφονταν αυτές οι αράδες). Απλώς κυκλοφόρησε ένα διαφημιστικό αναψυκτικού (που πάει με όλα), που γυρίστηκε με τους χαρακτήρες και στον κόσμο του Final Fantasy 9. Η πρώτη εντύπωση είναι πάντως ότι τα γραφικά και το στυλ της σχεδίασής τους είναι αισθητικά πανέμορφα, αλλά μάλλον παιδικά. Οι χαρακτήρες θυμίζουν αρκετά παιδικά κινούμενα σχέδια και είναι λίγο δύσκολο να προσελκύσουν τις ηλικίες μετά τα -teen (πρόκειται περί πρώτης εντύπωσης και τίποτα παραπάνω, αφού ο "πρότερος βίος" των δημιουργών τους μας κάνει να είμαστε αισιόδοξοι). Βέβαια, όλοι τους θα είναι πρωτότυποι, προσεκτικά συγκροτημένοι (όσον αφορά στην προσωπικότητα και την εμφάνισή τους) και σχεδιασμένοι στο γνωστό ιαπωνικό στυλ, το οποίο αποτελεί λόγο προσέλκυσης παικτών αλλά και λόγο απώθησής τους (γνωστό το θέμα, ας μην το "κουράζουμε"...).

Αναφορικά με το gameplay τώρα, θα πρέπει να αναφέρουμε πρώτα απ' όλα ότι θα μειωθεί σημαντικά η διάρκεια των υποτυπωδών βίντεο της επίκλησης των τεράτων/θεών/δαιμόνων στις μάχες και θα υπάρχει μεγαλύτερη συμμετοχή του στοιχείου της τακτικής και των στρατηγικών (όσο γίνεται) απαιτήσεων σε αυτές. Οι χαρακτήρες θα έχουν ξεχωριστές, ειδικές ικανότητες, και η χρήση ενός ίδιου αντικείμενου μπορεί να είναι διαφορετική από χαρακτήρα σε χαρακτήρα. Θα επιστρέψουν οι κρύσταλλοι, οι οποίοι θα παίζουν σημαντικό ρόλο στη μάχη, ενώ τώρα οι χαρακτήρες θα εξοπλίζονται με το όπλο τους, μία ασπίδα, πανοπλία και κάποιο ... "φομπιζού" (accessory). Επίσης, λέγεται ότι θα έχουν και από ένα familiar μαζί τους, το οποίο, εκτός από οποιονδήποτε ρόλο μπορεί να παίζει στο σενάριο (φυσικά -και μην πει κανείς το αντίθετο- αναμένεται στα γνωστά υψηλά επίπεδα), είναι πολύ πιθανόν να συμμετέχει ενεργά στις μάχες. Οσο για τη μουσική, ο συνθέτης των soundtracks των FF Nobuo Uematsu





θα παραμείνει στη θέση του, αλλά δεν γνωρίζουμε αν θα παραμείνουν "στη θέση τους" και τα midi - οι διάλογοι μάλλον θα μείνουν ...άφωνοι.

Τελειώνοντας αναφέρουμε ότι η ιαπωνική έκδοση του Final Fantasy 9 πρόκειται να κυκλοφορήσει για το PlayStation μέσα στον ερχόμενο Ιούλιο και, έχοντας ως παράδειγμα τα προηγούμενα FF, κάπου κοντά στα Χριστούγεννα ή και πιο μετά (προσωπική εκτίμηση και μόνο) η αγγλόφωνη. Η έκδοση για τα PCs θα αργήσει λίγο...

Του Νάσου Μπέλλου

DEVIL INSIDE

Από την Cryo Interactive

Ο Διάβολος στο κορμί του...

Η Cryo Interactive είναι σίγουρα μία από τις λίγες εταιρίες της οποίας τα παιχνίδια, ποιοτικά ή μη, χαρακτηρίζονται από το δικό τους προσωπικό στυλ. Κάπως έτσι φαίνεται ότι θα είναι και τα πράγματα για έναν από τους επερχόμενους τίτλους της, το Devil Inside. Πρόκειται για ένα 3D action παιχνίδι, με στοιχεία από adventure (η γνωστή πλέον κατηγορία υβριδοποίησης των computer games), από το δημιουργό του Alone In The Dark, όπου ο βασικός ήρωας είναι ένας πρώην αστυνομικός και νυν τηλεοπτικός παρουσιαστής και δημοσιογράφος, ο Dave Cooper. Ο εν λόγω κύριος (μέσα στις κύριες καθημερινές ασχολίες του είναι να ερευνά παραφυσικά φαινόμενα) αναλαμβάνει την ημέρα του Halloween (οι δικές μας απόκριες) να εξετάσει ένα στοιχειωμένο σπίτι. Ενας καταδικασμένος σε θάνατο εγκληματίας έχει επιστρέψει από την κόλαση και έχει βαλθεί να σας κάνει να ...σκοτώνετε με τις ώρες ζόμπι, αναστημένους δολοφόνους και άλλους απέθαντους. Βέβαια, δεν θα είστε μόνοι σε αυτό το εγχείρημα. Ολως τυχαίως ο Dave έχει μια παράξενη ικανότητα να μεταμορφώνεται σε μια θηλυκή σατανική μορφή, την Deva (τι πρωτότυπο), η οποία σκορπά το θάνατο σε όποιον τολμήσει να σηκώσει χέρι απάνω του (κόψε κάτι). Μέχρι εδώ όλα είναι λίγο πολύ συνηθισμένα. Το πρωτότυπο στην όλη υπόθεση είναι ότι η επίσκεψη στο στοιχειωμένο σπίτι γίνεται σε ζωντανή μετάδοση από το εθνικό τηλεοπτικό δίκτυο και μαζί σας θα βρίσκεται όχι μόνο ένας οπερατέρ (ή "καμεραμανατέρ" όπως λέει και η Μαλβίνα), αλλά και μια δεύτερη δημοσιογράφος από ένα ανταγωνιστικό κανάλι, που έχει σκοπό να αποδείξει ότι η όλη ιστορία με το στοιχειωμένο σπίτι είναι απάτη. Ετσι, θα πρέπει να φροντίζετε όχι μόνο για τη δική σας σωματική ακεραιότητα, αλλά και για αυτήν της δημοσιογράφου και του οπερατέρ, προσπαθώντας ταυτόχρονα να εξαλείψετε τον κίνδυνο από τον μανιακό αναστημένο δολοφόνο της έπαυλης.





Η παρουσία πάντως ενός οπερατέρ δεν επιβάλλεται αποκλειστικά και μόνο για τις ανάγκες του σεναρίου. Εκτός από την κλασική, πλάγια-κατακόρυφη οπτική και αυτή που θυμίζει ιπτάμενη κάμερα που σας ακολουθεί σε όλα σας τα βήματα, θα μπορείτε να βλέπετε το παιχνίδι και από την κάμερα του οπερατέρ, για να δίνεται έτσι ακόμη περισσότερο η εντύπωση ότι όλα είναι ζωντανά. Ανεξάρτητα όμως από την οπτική που θα χρησιμοποιείτε στο παιχνίδι, πάντα θα υπάρχουν οι σκοτεινές γωνίες, οι οποίες θα κρύβουν τέρατα και αντιπάλους έτοιμους να κατασπαράξουν εσάς ή αυτούς που "έτυχε" να είναι μαζί σας.

Αναφορικά με το gameplay του Devil Inside, θα χαρακτηρίζεται από την πλειάδα των διαφορετικών αντιπάλων στο παιχνίδι (40 τον αριθμό) και τα αμέτρητα διαθέσιμα όπλα, από κλασικό πιστόλι μέχρι φλογοβόλο, M16 και ψυχικές ριπές (όταν χειρίζεστε την Deva). Ενα ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο του Devil Inside θα είναι και το στοιχείο του διαφορετικού προκαλούμενου damage ανάλογα με το σημείο όπου στοχεύετε: Οπως γνωρίζετε, τα ζόμπι "σκοτώνονται" μόνο αν τα χτυπήσεις στο κεφάλι, γι' αυτό αν στο Devil Inside τα πυροβολείτε σε κάποιο άλλο σημείο, αυτά θα συνεχίσουν να έρχονται καταπάνω σας (μπου!).

Τέλος, όσον αφορά στα γραφικά του παιχνιδιού, αυτά φαίνονται ιδιαίτερα ικανοποιητικά, κάτι που αμέσως φέρνει στο νου την απαίτηση κάρτας επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Ωστόσο τέτοια κάρτα δεν συμπεριλαμβάνεται στις αρχικές ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, οι οποίες κάνουν λόγο για έναν "μικρό" Pentium 2 στα 233MHz και τα γνωστά υπόλοιπα. Αναμενόμενη κυκλοφορία του; Βλέπουμε...

Του Νάσου Μπέλλου

Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Εδώ και καιρό, ήδη από το τεύχος 108, γράφαμε για την ανεπιβεβαίωτη τότε είδηση ότι η LucasArts πιθανότατα ετοιμάζει ένα καινούριο Monkey Island. Στο προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε στην επίσημη -από πλευράς της εταιρίας- εξαγγελία του παιχνιδιού. Στο τεύχος αυτό θα παρουσιάσουμε μερικά νεότερα στοιχεία γύρω από το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND!, όπως θα είναι ο πλήρης τίτλος. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο που έρχεται.

Αίσθηση προκάλεσε το γεγονός ότι η ομάδα που αναπτύσσει το παιχνίδι είναι αυτή που δημιούργησε το περίφημο Sam and Max Hit the Road, το οποίο αγαπήθηκε πάρα πολύ στην Αμερική. Ο Tom Byron, product marketing manager της LucasArts, δήλωσε ότι η σειρά των Monkey Island είναι από τις πιο ισχυρές και επιτυχημένες της εταιρίας και από τις πλέον αγαπητές σε ολόκληρο τον κόσμο.

Στο τέταρτο επεισόδιο της σειράς, ο Guybrush και η κυβερνήτης Elaine Marley-Threepwood, γυναίκα του πια, έχουν μόλις γυρίσει στο Melee Island από το μήνα του μέλιτος. Με έκπληξη ανακαλύπτουν ότι η Elaine θεωρείται επισήμως νεκρή και ότι η έπαυλή της έχει σφραγιστεί και ετοιμάζεται να κατεδαφιστεί, ενώ ο γλοιώδης πολιτικός Charles L. Charles ετοιμάζεται να πάρει τη θέση της.

Ενώ λοιπόν η Elaine προσπαθεί να ξεκινήσει μία καμπάνια για την επανεκλογή της στη θέση του κυβερνήτη, ο ήρωάς μας Guybrush παίρνει μέρος σε μία φαινομενικά αθώα και ασήμαντη αποστολή που θα τον εκτινάξει στο επίκεντρο μίας καταιγίδας από ληστείες, voodoo και πειραματικές προσθετικές μηχανές. Οπλισμένος μόνο με την οξύνοιά του, το πανέξυπνο χιούμορ του, αλλά και με μία μυστηριώδη ικανότητα να κρατά την αναπνοή του για δέκα ολόκληρα λεπτά, θα ξεκινήσει για να εξολοθρεύσει τις διαβολικές δυνάμεις και να καθαρίσει μια για πάντα την περιοχή των τριών νησιών. Θα μπορέσει ο Guybrush χρησιμοποιώντας την Απόλυτη Προσβολή να κάνει την Καραϊβική μία απόλυτα ασφαλή περιοχή; Παίζοντας το Monkey Island 4 θα μάθουμε.

ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND της LucasArts.



Τη φωνή του στον Guybrush Threepwood θα δώσει πάλι ο ηθοποιός Dominic Armato, ο οποίος, σε μία συζήτηση που έγινε σε ένα κανάλι του IRC, αποκάλυψε μερικά πολύ ενδιαφέροντα στοιχεία γύρω από το παιχνίδι. Οπως είπε, οι δημιουργοί του έχουν λάβει υπόψη τις κριτικές για το σχετικά μικρής διάρκειας gameplay του The Curse of Monkey Island, και αυτή τη φορά η διάρκεια του παιχνιδιού θα είναι αρκετά μεγάλη και ικανοποιητική. Μέχρι τώρα έχουν ηχογραφηθεί μόνο τα κείμενα των ενδιάμεσων σκηνών (cutscenes), ενώ στο παιχνίδι θα υπάρχουν μερικοί χαρακτήρες από τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς. Φυσικά, τις φωνές τους στο διαβολικό κρανίο Murray και τον αιώνιο και ορκισμένο εχθρό του Guybrush πειρατή LeChuck θα δώσουν πάλι οι Denny Delk και Earl Boen αντίστοιχα. Τελειώνοντας, τόνισε ότι το Escape from Monkey Island δεν θα είναι ακόμη μία "LeChuck εναντίον Guybrush" ιστορία - το σενάριο είναι πολύ πιο περίπλοκο. Δεν αποκάλυψε, όμως, περισσότερα στοιχεία από την ιστορία και τη δράση του παιχνιδιού.



Το προσωρινό site του παιχνιδιού στο Internet.

Μια και ο λόγος για τη LucasArts, αναφέρω ότι είδαν το φως της δημοσιότητας -έστω και ανεπίσημα- οι πρώτες πληροφορίες για το παιχνίδι που ετοιμάζει ο "πολύς" Tim Schafer για την εταιρία! Θα είναι ένα υβριδικό pre-rendered/real time 3D adventure και όχι πλήρες 3D, όπως το Monkey Island 4. Η ιστορία του θα εκτυλίσσεται σε έναν κόσμο επιστημονικής φαντασίας που θα θυμίζει τη δεκαετία του 1960 και, από ό,τι λέγεται, θα έχει ισχυρή δόση τρελής Buck Roger's ατμόσφαιρας. Δεν έχει ξεκαθαριστεί ακόμη σε τι μηχανή θα στηρίζεται, αν θα είναι δηλαδή βασισμένο στην GrimE engine ή στην SCUMM ή σε κάποια νέα system engine.

Τέλος, σημειώστε ότι ανάμεσα στα "παιχνίδια υπό κατασκευή", τα οποία έδωσε η LucasArts στη δημοσιότητα, υπάρχει και ένα με το γενικό όνομα "INDY". Καμία άλλη πληροφορία δεν έχει δοθεί για το παιχνίδι αυτό (αν, δηλαδή, θα είναι arcade adventure ή καθαρόαιμο adventure κ.λπ.). Οταν έχουμε περισσότερες πληροφορίες, θα τις καταγράψουμε.

Ο Jeffrey S. Tobler της Omni Creative ανακοίνωσε ότι η ημερομηνία κυκλοφορίας του RIDDLE OF THE SPHINX μετατέθηκε για τον Σεπτέμβριο αυτού του έτους. Αρχικά



BALDUR's GATE 2 των BioWare Corp. και Black Isle Studios.

είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορούσε αυτή την άνοιξη, αλλά τελικά δεν πρόλαβαν τις ημερομηνίες.



Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος, στη στήλη "The Dark Side of Gaming", για την απόφαση της Mattel (με τις κούκλες Barbie και όχι μόνο) να πουλήσει τις εταιρίες που είχε αγοράσει πριν από περίπου έναν χρόνο. Τελικά, έγινε γνωστό ότι η εταιρία θα πουλήσει την "The Learning Co.", την οποία είχε αγοράσει ο Barad, πρόεδρος της εταιρίας, στην προσπάθειά του να επεκτείνει τις κούκλες Barbie στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών! Επιπλέον, έγινε σχεδόν επίσημα γνωστό ότι οι εταιρίες Mindscape και Red Orb δεν υπάρχουν πια. Κρίμα, διότι οι εταιρίες αυτές μας έδωσαν αρκετά σημαντικά παιχνίδια. Οι ίδιες πηγές αναφέρουν ότι, τελικά, οι τίτλοι Prince of Persia, Myst και Chessmaster θα μείνουν στην εταιρία και θα κυκλοφορούν κάτω από το όνομα της Mattel Interactive.



Το εξαιρετικό adventure THE LAST EXPRESS κάνει την επανεμφάνισή του στα καταστήματα. Το παιχνίδι, το οποίο, αν και είχε υμνηθεί σχεδόν από το σύνολο του Τύπου, τελικά δεν πήγε καθόλου καλά εμπορικά, ξανακυκλοφορεί από την Interplay σε χαμηλή τιμή. Απλώς υπενθυμίζω ότι σε αυτό παίρνεις το μέρος του Robert Cath, ο οποίος εμπλέκεται σε μία μυστηριώδη δολοφονία πάνω στο περίφημο τρένο "Orient Express" το 1914, παραμονή των ιστορικών γεγονότων στα Βαλκάνια. Το παιχνίδι μπορεί να το αγοράσει όποιος θέλει από το on-line κατάστημα (store) της Interplay. Σημειώστε ότι ο μουσικοσυνθέτης Elia Cmiral, που έγραψε την εκπληκτική μουσική του τίτλου, πρόκειται να την κυκλοφορήσει σε ένα ειδικό μουσικό (audio) CD.



THE NEVER ENDING STORY των Discreet Monsters.



Διάβασα μία είδηση που μου έκανε μεγάλη εντύπωση: Η εταιρία Octagon Entertainment θα παρουσιάσει στην έκθεση Electronic Entertainment Expo (E3Expo), που θα γίνει στις 11-13 Μαΐου στο Los Angeles, μία σειρά παιχνιδιών. Ανάμεσά τους βρίσκεται ένα παιχνίδι με τίτλο Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Ειλικρινά δεν ξέρω περί τίνος πρόκειται, μια και ο τίτλος αυτός είναι "καπαρωμένος" από το ομώνυμο text adventure της Infocom. Οταν (και αν) μάθω νεότερα σχετικά με το παιχνίδι αυτό, θα σας ενημερώσω.



Ξέρω ότι μερικοί θεωρείτε τις βαθμολογίες μου υπερβολικές. Ετσι, ίσως νομίζετε ότι βαθμολόγησα το THE LONGEST JOURNEY υπό το κράτος ενθουσιασμού και ότι το παιχνίδι, όσο καλό και να είναι, ίσως να μην αξίζει τέτοιας βαθμολογίας. Ενδεικτικά γράφω ότι το site στο Internet ACTIVE WIN δημοσιεύει ένα review του παιχνιδιού και το βαθμολογεί ως εξής:

Πρωτοτυπία: 87%, Δράση: 92%, Σενάριο: 90%, Γραφικά: 91%, Ενδιάμεσες σκηνές: 92%, Ηχος: 92%, Μουσική: 92%, Manual: 85%, Interface: 87% και ΣΥΝΟΛΙΚΑ: 91%. Το παιχνίδι αξίζει όσο λίγα. Το εν λόγω review μπορείτε να βρείτε στο Internet, στη διεύθυνση http://www.activewin.com/reviews/software/games/l/the_longest_journey.shtml





Οσοι ενδιαφέρεστε να κάνετε beta testing σε ένα νέο και φουτουριστικό on-line RPG μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση
http://www.reakktor.com/neocron/Welcome. Το παιχνίδι κακώς παρουσιάστηκε από πολλά sites ως ένα νέο on-line adventure game. Το Neocron είναι ένα RPG/e-Community υβριδικό παιχνίδι που εξελίσσεται σε μία μητρόπολη του 27ου αιώνα. Ο χρήστης γίνεται πολίτης του Neocron και είναι καθαρά δική του υπόθεση το αν θέλει να ζήσει εντυπωσιακές περιπέτειες ή να έχει μία φυσιολογική ζωή στην εικονική αυτή πόλη.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS 2 που ετοιμάζουν ανεξάρτητοι δημιουργοί.



Κυκλοφορήσαν νέα στοιχεία για το BALDUR'S GATE 2, αλλά και για τα ARCANUM, το RPG που αναπτύσσει για λογαριασμό της Sierra η εταιρία Troika, η οποία απαρτίζεται από πρώην μέλη της ομάδας που δημιούργησε τα Fallout 1 και 2, καθώς επίσης τα Martian Gothic, The Never Ending Story και το Vampire: The Masquerade. Περισσότερα, όμως, γι' αυτά στο επόμενο τεύχος.



Ανοιξε για χίλιους beta testers το DIABLO 2. Δεν ξέρω πού βρήκε αντίτυπο το περιοδικό και έκανε το 4σέλιδο preview, αλλά εγώ γράφτηκα από τους πρώτους και τώρα περιμένω. Μακάρι να με διαλέξουν. Τι άλλο να πω...



Φτιάχνονται από ανεξάρτητους δημιουργούς τα MANIAC MANSION 2 και το INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS 2! Ειδικά το δεύτερο δείχνει πολύ εντυπωσιακό. Δεν ξέρω αν θα τους επιτρέψει η LucasArts να τα κυκλοφορήσουν, αλλά πραγματικά αξίζουν πολύ. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος.

WEB MASTER

- ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ **ΥΦΑΝΕΤΕ** ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΜΜΑΤΙ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ **ΙΣΤΟ** ΤΟΥ INTERNET;
- ΣΑΣ ΣΥΓΚΙΝΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ** ΜΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗΣ **WEB PAGE**;
- ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΟΙ **ΑΡΑΧΝΕΣ** ΚΑΙ ΟΧΙ ΟΙ ΜΥΓΕΣ ΤΟΥ **WORLD WIDE WEB**;

Αν οι απαντήσεις και στις τρεις ερωτήσεις είναι καταφατικές, τότε...

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ WEB PAGES ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ...

1.500.000 δρχ..!

ΓΡΑΨΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ "ΣΕΛΙΔΑ"

2000



Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

BEST SPORTS PAGE



Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

BEST GAMES PAGE



Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση **www.pcmaster.gr/web2000/**

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ..ΕΠΩΝΥΜΟ..ΗΛΙΚΙΑ..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ...E-MAIL ADDRESS..

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL:..

ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ ΣΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

❑ BEST PERSONAL PAGE ❑ BEST SPORTS PAGE ❑ BEST GAMES PAGE

(Αν θέλετε να συμμετάσχετε σε περισσότερες από μία κατηγορίες, θα πρέπει να στείλετε ξεχωριστό κουπόνι και όχι φωτοτυπία του!)

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

ARCADE FRENZY

Η τρέλα δεν πάει στα βουνά. Πάει στα... arcade!

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το Arcade Frenzy είναι ένας νέος τίτλος από την Disney Interactive και, όπως μπορείτε να καταλάβετε, περιλαμβάνει παιχνίδια με ήρωες του Disney, στα οποία "πρωταγωνιστούν" "κομπάρσοι" από γνωστές ταινίες της εταιρίας και όχι κάποιος ή κάποιοι από τους γνωστούς ήρωες. Μην περιμένετε, δηλαδή, να συναντήσετε τον Aladdin ή τον Ηρακλή. Αλλωστε, γι' αυτούς δημιουργήθηκαν ξεχωριστά παιχνίδια στο παρελθόν. Ετσι, οι ήρωες με τους οποίους θα περάσετε μερικές ευχάριστες στιγμές είναι ο δράκος Mushu από το "Mulan", ο πίθηκος Abu από το "Aladdin", ο Phil και ο Pegasus (ο θρυλικός Πήγασος) από τον "Ηρακλή" και ο αστακός Sebastian από το "The Little Mermaid". Ας δούμε, όμως, τα τέσσερα παιχνίδια με τους προαναφερθέντες κεντρικούς ήρωες.

• **MUSHOOT:** Ο συμπαθής μας δράκος Mushu πρέπει να προστατέψει το χωριό από την επιδρομή των άγριων Ούννων. Για το σκοπό αυτό διαθέτει έναν εκτοξευτή για πύρινες μπάλες και έναν αριθμό "πυρομαχικών". Μάλιστα, μερικά από αυτά μπορούν να προκαλέσουν μεγάλη ζημιά, αλλά δυστυχώς είναι λίγα και έτσι πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε προσεκτικά και επιλεκτικά. Ο χειρισμός εδώ γίνεται με το ποντίκι, είναι δε εξαιρετικά απλός.

• **ROOFTOP RUCKUS:** Εδώ θα πρέπει να βοηθήσετε τον Abu να ανάψει όλα τα φώτα στα παράθυρα των σπιτιών της Agrabah (μη με ρωτάτε γιατί, δεν ξέρω). Θα πρέπει να αποφύγετε τους διώκτες σας (genies και φρουροί), να μαζέψετε μερικά μπόνους που θα εμφανιστούν και να έχετε το νου σας για το Iaggo (τον κόκκινο παπαγάλο, ντε!), ο οποίος έχει ένα κακό



Μας την πέφτουν οι Ούννοι! Φωτιά (να τους κάψει)!



Το κεντρικό μενού επιλογών του παιχνιδιού.

συνήθειο: να σβήνει τα φώτα που έχετε ανάψει! Ακόμη, μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε μέσα από τις πόρτες που θα συναντήσετε. Ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο.

• **FLOUNDER QUEST:** Στο παιχνίδι αυτό θα πρέπει να βοηθήσετε τον Sebastian να βρει και να ελευθερώσει τον Flounder από τα χέρια της Θαλάσσιας Μάγισσας Ursula. Προσοχή, όμως, καθώς ο χρόνος σας είναι περιορισμένος και τα εμπόδια πολλά. Δεν υπάρχουν



Ωρα για υποβρύχιες αποστολές.

όμως μόνο εμπόδια, αλλά και κάποια στοιχεία που θα σας βοηθήσουν. Τέτοια είναι τα μπαούλα που περιέχουν χρήσιμα δωράκια και τα θαλάσσια αλογάκια (κοινώς ιππόκαμποι). Και εδώ θα χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο. Προσοχή, λοιπόν, στους... καρχαρίες!

• **FLYING FRENZY:** Περνάμε στο τελευταίο παιχνίδι του πακέτου, στο οποίο ελέγχετε τον Πήγασο. Σκοπός σας είναι να εμποδίσετε τους Τιτάνες που έβαλαν σκοπό να ανέβουν στον Ολυμπο. Και δεν ανεβαίνουν για ορειβασία, αλλά για να εκθρονίσουν τους 12 αρχαίους θεούς. Πρέπει, λοιπόν, να εκμεταλλευθείτε την ικανότητα του Πήγασου στο πέταγμα και να στείλετε τους Τιτάνες από εκεί που ήρθαν! Προσοχή μόνο, διότι δεν είναι μόνοι τους: εμφανίζονται και ορισμένοι σύμμαχοί τους. Θα χρησιμοποιήσετε και εδώ το πληκτρολόγιο.

Το Arcade Frenzy είναι ένας τίτλος που αναμένεται να κρατήσει ευχάριστη συντροφιά σε όσους ασχοληθούν μαζί του. Κυρίως, βέβαια, στα παιδιά μικρότερης ηλικίας (άντε και στο Σωτήρη!), τα οποία θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν ήρωες που έχουν περάσει σε δεύτερη μοίρα στις ταινίες στις οποίες συμμετείχαν. Μάλιστα, όλα τα παιχνίδια που υπάρχουν είναι από πολύ μέχρι... πάρα πολύ εύκολα, οπότε δεν



Μαμά, μαμά, ένα άλογο που πετάει!

θα δυσκολευτείτε να πετύχετε το υψηλότερο high score. Τα γραφικά του, βέβαια, είναι άκρως καρτουνίστικα και σας βάζουν αμέσως στο κλίμα. Συνολικά πρόκειται για μία αρκετά καλή δουλειά.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, 16MB RAM, 45MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ: Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ. (τιμή χονδρικής)

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΛΕΞΙΚΟ

Η μάθηση είναι διασκέδαση

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Η Γεννάδειος Σχολή έχει πλούσιο παρελθόν στον τομέα των εκπαιδευτικών τίτλων. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα που μας πρόσφερε αφορά στους πιτσιρικάδες των πρώτων τάξεων του δημοτικού. Το "Πρώτο μου Λεξικό" αποτελεί ένα συμπαθέστατο πολύγλωσσο λεξιλόγιο, μέσα από το οποίο οι "νεαροί" χειριστές γνωρίζουν την ελληνική, την αγγλική, τη γαλλική, τη γερμανική και την ιταλική γλώσσα παίζοντας.

Θα ξεκινήσω γκρινιάζοντας για το θέμα της ασφάλειας και του καταραμένου κώδικα χρήσης που είναι κολλημένος στο σελοφάν της συσκευασίας του CD. Η ανεξήγητη αυτή επιλογή ενδέχεται να προξενήσει πολλά προβλήματα στους "βιαστικούς", επειδή αν ξεφορτωθείτε το περιτύλιγμα πριν από την εγκατάσταση του προγράμματος, χωρίς να έχετε καταγράψει τον κωδικό χρήσης, πολύ απλά δεν θα μπορέσετε να τρέξετε το πρόγραμμα. Αν μάλιστα λάβουμε υπόψη όσους επικοινώνησαν μαζί μας προκειμένου να παραπονεθούν γι' αυτήν την κατάσταση, συμπεραίνουμε ότι δεν είναι λίγοι αυτοί που την πατάνε.



Βρείτε τα όμοια ζευγάρια για να εμφανιστεί η εικόνα.

Στα ενδότερα του τίτλου τώρα και... τέλος η γκρίνια, αφού σειρά έχει το χαμόγελο. Βλέπετε, η εικόνα του προγράμματος είναι διασκεδαστική και, όπως θα ανακαλύψετε στη συνέχεια, ο τίτλος πετυχαίνει διάνα στον εκπαιδευτικό στόχο του. Το "Πρώτο μου Λεξικό" χωρίζεται σε τρία τμήματα. Ξεκινάμε με το πιο "βαρετό", που δεν είναι άλλο από ένα κλασικό ηλεκτρονικό λεξικό. Ο μικρός μαθητής βλέπει τους ορισμούς των εννοιών της ελληνικής γλώσσας, οι οποίοι εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες ενός ψηφιακού βιβλίου. Οι ορισμοί περιλαμβάνουν αναλυτικές και ιδιαίτερα κατανοητές περιγραφές της υπό εξέταση λέξης.

Προχωρούμε στο διασκεδαστικό τμήμα του προγράμματος: τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Επι-



Η "μακάβρια" κρεμάλα αντικαθίσταται από τον κλόουν που πέφτει στην πισίνα, αν ο παίκτης δεν βρει τη λέξη.



Το πολύγλωσσο τμήμα του προγράμματος.

λέγοντας μία από τις έξι μπάλες που περιτριγυρίζουν τον κλόουν που εμφανίζεται στην οθόνη, μεταφερόμαστε στο αντίστοιχο παιχνίδι. Αναλυτικά, η πρώτη μπάλα οδηγεί σε ένα παιχνίδι παρατηρητικότητας, όπου ο παίκτης πρέπει να πετύχει τα ψαράκια που γεμίζουν την οθόνη του και αντιστοιχούν στο χρώμα του, ώστε να τα εξαφανίσει, προτού αυτά γεμίσουν την πίστα. Η δεύτερη αντιστοιχεί σε μία παραλλαγή της γνωστής κρεμάλας. Εδώ ο παίκτης οφείλει να επιλέξει τα σωστά γράμματα για να εμφανιστεί η λέξη, προτού ο κλόουν που συγκρατείται από τα μπαλόνια καταλήξει στην πισίνα που βρίσκεται από κάτω του. Η τρίτη αντιστοιχεί στο γνωστό σε όλους κρυπτόλεξο, όπου πρέπει να βρεθούν οι λέξεις που κρύβο-



Ο κλόουν και οι μπάλες, μέσω των οποίων περνάμε στα εκπαιδευτικά παιχνίδια.

νται μέσα σε ένα συνονθύλευμα γραμμάτων. Η τέταρτη μπάλα οδηγεί σε ένα άλλο κλασικό παιχνίδι, όπου μία εικόνα (συνοδευόμενη από τον αντίστοιχο ορισμό) χωρισμένη σε τμήματα εμφανίζεται μπερδεμένη στην οθόνη και ο παίκτης πρέπει να τη φέρει στην κανονική μορφή της μετακινώντας ένα ένα τα καρεδάκια που τη συγκροτούν. Η πέμπτη αντιστοιχεί στο παιχνίδι των ζευγαριών. Σε αυτό ο παίκτης πρέπει να βρει τα ζεύγη των όμοιων αντικειμένων για να εμφανιστεί η εικόνα που κρύβεται από κάτω. Τέλος, η έκτη μπάλα οδηγεί στο παιχνίδι συμπλήρωσης των κενών. Εδώ η ανολοκλήρωτη πρόταση πρέπει να συμπληρωθεί με τις κατάλληλες λέξεις που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης με μορφή εικονιδίου.

Κλείνουμε με το τρίτο τμήμα του προγράμματος που επιτρέπει στο μικρό χρήστη να μάθει το απλό λεξιλόγιο των τεσσάρων επιπλέον γλωσσών (αγγλικής, γαλλικής, γερμανικής, ιταλικής). Επιλέγοντας τα διάφορα σημεία μίας εικονικής πόλης οδηγείται στα αντίστοιχα μέρη (εστιατόριο, κατάστημα, πλαζ, αεροπλάνο κ.α.), από όπου πατώντας στα αντικείμενα που βλέπει εμφανίζεται η μετάφρασή τους και στις τέσσερις γλώσσες στο δεξί μέρος της οθόνης.

Συμπερασματικά, το "Πρώτο μου Λεξικό" είναι ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό πρόγραμμα δοσμένο με πολύ διασκεδαστικό τρόπο, που θα αγαπηθεί από όλους τους μικρούς φίλους των υπολογιστών.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Γεννάδειος Σχολή
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, 16MB RAM, 16bit χρώμα, 12x CD-ROM drive (το πρόγραμμα τρέχει απευθείας από το CD)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Γεννάδειος Σχολή, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 9.745 δρχ. +ΦΠΑ

ΘΡΑΚΗ

Οδοιπορικό στην ακριτική Ελλάδα

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Μία εξαιρετική παρουσίαση σε ηλεκτρονική μορφή της ακριτικής Θράκης, με τη συμβολή του Πανεπιστημίου Θράκης, του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών, του Ινστιτούτου Επεξεργασίας Λόγου, του Π.Α.ΚΕ.ΘΡΑ., της Intrasoft και δήμων της περιοχής, μας προσφέρει ο Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη. Οι σχεδιαστές της την αποκαλούν "Θρακικό Ηλεκτρονικό Θησαυρό" και, όπως θα δούμε, δεν έχουν άδικο.

Το πρόγραμμα, το οποίο σημειωτέον τρέχει απευθείας από το CD-ROM, εισάγει το χρήστη στα ενδότερα εμφανίζοντας αρχικά ένα εισαγωγικό βίντεο μικρής διάρκειας. Το όλο περιβάλλον είναι γραφικό και οι επιλογές γίνονται πατώντας στο κατάλληλο σημείο της οθόνης. Συγκεκριμένα, η αρχική οθόνη, από όπου έχουμε πρόσβαση στα οκτώ τμήματα του κυρίως προγράμματος, αποτελείται από ένα κολάζ εικόνων, όπου εμφανίζεται ένα σπίτι δίπλα στην παραλία, ένα αυτοκίνητο και κάποιοι λουόμενοι.

Κάνοντας κλικ στην ταμπέλα, αριστερά από το σπίτι, εμφανίζονται ιστορικά κείμενα σε συνοπτική μορφή. Τα κείμενα καλύπτουν όλους τους τομείς της ιστορικής εξέλιξης της περιοχής: από πληθυσμιακά και πολιτισμικά δεδομένα έως και την ανάπτυξη της τοπικής οικονομίας και την κατασκευή του οδικού δικτύου στο πέρασμα του χρόνου.

Η δεύτερη επιλογή, που αφορά στα πολιτιστικά οδοιπορικά, ενεργοποιείται κάνοντας κλικ στο αυτοκίνητο. Η εικόνα αλλάζει και μεταφερόμαστε στο εσωτερικό του αυτοκινήτου, από όπου μέσω του χάρτη εμφανίζονται οδηγίες και διαδρομές πολιτισμικού χαρακτήρα, με πληροφορίες για τα αξιοθέατα που θα βρούμε στο δρόμο μας. Η συγκεκριμένη λειτουργία παρέχει οδηγίες και για το χρονικό διάστημα που είναι αναγκαίο για να καλυφθεί κάθε διαδρομή, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου επίσκεψης κάθε αξιοθέατου.

Κάνοντας κλικ στην εικόνα των λουομένων μεταφερόμαστε στην περιοχή όπου προσφέρονται πληροφορίες τουριστικού χαρακτήρα. Εμφανίζεται ο χάρτης του νομού χωρισμένος



Στο εσωτερικό του σπιτιού, όπου θα βρείτε πολυάριθμα βοηθητικά εργαλεία.

σε τέσσερα τμήματα, μέσω του οποίου αποκτάμε πρόσβαση στην περιοχή που μας ενδιαφέρει. Το πρόγραμμα παρέχει πληροφορίες για κάθε πόλη και χωριό της Θράκης, οι οποίες περιλαμβάνουν δεδομένα και φωτογραφίες που αφορούν στα τοπικά έθιμα και τις εορτές, στα αξιοθέατα, στα τουριστικά θέρετρα και τη διασκέδαση.

Μέσω των γλάρων που πετούν επάνω από το σπίτι μεταφερόμαστε στο οικολογικό τμήμα του προγράμματος. Εκεί, μέσα από το χάρτη της Θράκης, λαμβάνουμε δεδομένα για τη φύση, τη χλωρίδα και την πανίδα κάθε περιοχής του νομού υπό μορφή κειμένου.

Από τις πιο χρήσιμες επιλογές είναι η εξώπορτα του σπιτιού. Από αυτήν μεταφερόμαστε στο εσωτερικό του (συγκεκριμένα στο γραφείο) και από εκεί -με ανάλογο της εισαγωγικής εικόνας τρόπο- στα επιμέρους "εργαλεία" του τίτλου. Για παράδειγμα, πατώντας στην προτομή που βρίσκεται στη βιβλιοθήκη εμφανίζονται οι προσωπογραφίες των κυριότερων ιστορικών προσώπων της περιοχής. Οι βιντεοκασέτες, από την άλλη, μας οδηγούν στη βιντεοθήκη του προγράμματος. Οι υπόλοιπες επιλογές περιλαμβάνουν αρχειοθέτηση των επιλεγμένων από το χρήστη δεδομένων στην καρτελοθήκη, χρονολόγιο, χάρτες κ.ά.



Ρίζια Εβρου. Δεν ξέρω πόσο ωραία είναι για τους τουρίστες, αλλά για τους φαντάρους το χειμώνα είναι εφιάλτης...

Οι λοιπές επιλογές αφορούν σε βοηθητικές λειτουργίες του προγράμματος. Συγκεκριμένα, πατώντας στο παράθυρο του σπιτιού εμφανίζεται το help, από όπου αντλούμε όλες τις πληροφορίες σχετικά με τη λειτουργία του. Από το φωτιστικό δίπλα στην εξώπορτα του σπιτιού μεταφερόμαστε στον πίνακα ελέγχου. Τέλος (το σπουδαιότερο), κάνοντας κλικ στο φως του δρόμου μπαίνουμε στο Internet, στην αντίστοιχη σελίδα, από όπου ανανεώνεται και εμπλουτίζεται το περιεχόμενο του Θρακικού Ηλεκτρονικού Θησαυρού.

Συμπερασματικά, όπως πιθανότατα διαφαίνεται από τα γραφόμενα, το CD-ROM "Θράκη" περιλαμβάνει ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος από έναν τέτοιο τίτλο: Εξαιρετικά πλούσια βάση δεδομένων, για την οποία, αν έπρεπε οπωσδήποτε να εντοπίσω ψεγάδια, θα ανέφερα μονάχα δύο, περιορισμένης μάλιστα σημασίας. Το πρώτο αφορά στο ευφάνταστο γραφικό interface, το οποίο όμως μπορεί να προκαλέσει αρχικά δυσκολίες, καθώς ο χρήστης πρέπει να ψάχνει με το mouse pointer για να βρει



Εισαγωγή στο κυρίως πρόγραμμα με τη χρήση του γραφικού interface.



Με τη συνθήκη της Λωζάνης, το 1923, καθορίστηκαν τα σημερινά σύνορα της Θράκης.

το σημείο της οθόνης που οδηγεί σε άλλο τμήμα του προγράμματος. Το δεύτερο αφορά στη λειτουργία του προγράμματος μέσα από το CD, το οποίο απαιτεί αρκετά γρήγορο drive για να μην καθυστερεί κατά τη μετάβαση από το ένα τμήμα στο άλλο. Πάντως, κανένα από τα δύο δεν μπορεί να αμαυρώσει τη συνολικά άψογη εικόνα που παρουσιάζει ο τίτλος, τη στιγμή μάλιστα που προσφέρεται στην τιμή των 5.900 δρχ.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 16x CD-ROM drive (το πρόγραμμα τρέχει απευθείας από το CD)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη, Σόλωνος 98, Αθήνα, τηλ.: 3600398
ΤΙΜΗ: 5.900 δρχ.

CONVERSA WEB 3.0

Πλοήγηση στο Internet με τη χρήση φωνής!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr



Η εκφώνηση εντολών προς τον υπολογιστή μας δεν είναι κάτι το καινούριο στο χώρο των PCs, αφού εδώ και πολλά χρόνια αρκετά σχετικά προγράμματα έχουν κάνει την εμφάνισή τους. Τώρα, όμως, ένα software που ακούει στο όνομα Conversa Web και βρίσκεται σήμερα στην τρίτη έκδοσή του αναλαμβάνει να κάνει την περιήγησή σας στο Internet μέσω προφορικών εντολών παιχνίδι!

Η κατασκευάστρια εταιρία Conversa έχει την έδρα της στο Redmont της Washington και δρα-

στηριοποιείται στο χώρο από το 1994, αλλά το πακέτο που σας παρουσιάζουμε μας ήρθε από τη Γερμανία κι έτσι τόσο οι οθόνες όσο και οι οδηγίες εγκατάστασης είναι στα γερμανικά.

Το πακέτο περιέχει ένα μονοφωνικό ακουστικό και ένα μικρόφωνο (σε μία ενιαία κατασκευή) και, φυσικά, το κατάλληλο λογισμικό σε CD-ROM. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα Web browser skin, μέσα από το οποίο, πέρα από όλες τις βασικές δυνατότητες ενός οποιουδήποτε άλλου σημερινού browser, έχετε μία επιπλέον: τη φωνητική επιλογή στοιχείων της εκάστοτε Web page.

Πώς, όμως, γίνεται αυτό; Απλά, με την τοποθέτηση δίπλα σε κάθε link της σελίδας ενός μικρού κίτρινου αριθμημένου τετραγώνου. Προφέροντας κοντά στο μικρόφωνο τον επιθυμητό αριθμό, ο browser αυτόματα οδηγείται στην αντίστοιχη σελίδα.



Η αρχική οθόνη του πακέτου Conversa Web 3.0.

Εκτός από αυτό όμως, ο Conversa Web δέχεται να του πείτε και τον ονομαστικό τίτλο ενός link ή να του δώσετε μία νέα ηλεκτρονική διεύθυνση και... σας πάει αμέσως εκεί!

Δεν συναντήσαμε δυσκολία κατά την εγκατάσταση του προγράμματος, αλλά σε όλη τη διάρκεια της δοκιμής μας παρουσιάστηκαν αρκετά προβλήματα με ποικίλα Web sites, για τα οποία δεν εμφανίζονταν στην οθόνη μας τα



Αρκετά κίτρινα τετράγωνα εμφανίζονται από το πρόγραμμα στη home page του NBA.



Η πρώτη σελίδα του CompuWeb, του ελληνικού site πληροφορικής... κιτρινισμένου από το Conversa Web 3.0.

απαραίτητα κίτρινα τετράγωνα.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα αρκετά καλό λογισμικό, που όμως χρειάζεται ακόμη δουλειά...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Conversa (www.conversa.com)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Microsoft Windows 95/98/NT, Intel Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 11MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο, CD-ROM drive, κάρτα ήχου.

EVOLUTION MOTION SENSITIVE CONTROL PAD

Το joypad που φιλοδοξεί να φέρει επανάσταση στο χώρο

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το joypad που παρουσιάζουμε βασίζεται στην τεχνολογία G-Force Tilt, η οποία είναι "υπεύθυνη" για το κυρίως χαρακτηριστικό του. Ποιο είναι αυτό; Μα, η δυνατότητα να παίζετε χωρίς να χρησιμοποιείτε directional-pad! Οχι πως δεν υπάρχει, αλλά, εάν θέλετε, μπορείτε να ορίζετε τις κινήσεις σας ανάλογα με αυτές που πραγματοποιείτε στην πραγματικότητα. Αν, δηλαδή, κινήσετε τα χέρια σας δεξιά, θα κινηθεί και ο χαρακτήρας δεξιά, αν τα κινήσετε αριστερά, θα κινηθεί και αυτός δεξιά και πάει λέγοντας. Επιπλέον, διαθέτει δύο "ροδέλες", μέσω των οποίων καθορίζετε το βαθμό ευαισθησίας του χειριστηρίου στις κινήσεις σας.

Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τι περιλαμβάνει το joypad:

- Ενα D-Pad.
- Συνολικά 9 πλήκτρα, 6 κύρια στην πρόσοψή του.
- 2 sensitive controllers, μέσα από τους οποίους ορίζετε το βαθμό ευαισθησίας του χειριστηρίου στις κινήσεις σας.
- 1 mode button, το οποίο σας επιτρέπει να ορίζετε τον τρόπο λειτουργίας του είτε σε Tilt mode είτε σε Joypad mode.
- Διακόπτης που ορίζει τη λειτουργία σε περιβάλλον DOS ή Windows.



Η εγκατάσταση της συσκευής γίνεται πολύ εύκολα αν ακολουθηθούν τα εξής απλά βήματα: Πρώτον, ενώ ο υπολογιστής σας είναι σβηστός, συνδέετε το ακροκαλώδιό του στην αντίστοιχη 15-pin gameport σας. Εν συνεχεία ανοίγετε τον υπολογιστή, πηγαίνετε στο Control Panel και από εκεί στην επιλογή Game controllers, όπου επιλέγετε Add. Βάζετε τη δισκέτα στο floppy drive και επιλέγετε Have disk. Πλέον δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τα βήματα που θα εμφανιστούν. Εν συνεχεία θα σας ζητηθεί να κάνετε "Shut Down" - για να μη λέτε πως όλα χρειάζονται restart για να ξεκινήσουν (just joking...)!

Στα θετικά του τίτλου συγκαταλέγεται το γεγονός της υποστήριξης παιχνιδιών που "τρέχουν" σε DOS mode, κάτι που δεν συναντάμε σε πολλά χειριστήρια. Πρόκειται ασφαλώς για ένα προϊόν που περιλαμβάνει πολλά νέα στοιχεία και που σίγουρα θα κινήσει το ενδιαφέρον μίας μερίδας του κοινού. Η τελική απόφαση, βέβαια, είναι πάντα δική σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Gamester
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, DirectX 5.0, θύρα joystick
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 18.000 δρχ. (τελική)

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας
Jason_do@hotmail.com

...ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ & ΗΧΕΙΑ

Η κάρτα ήχου έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου PC. Η τελευταία τάση αφορά στην τρισδιάστατη απόδοση του ήχου και στην προσθήκη εφέ μέσω εξειδικευμένου hardware, το οποίο εφαρμόζει σειρά από τεχνικές. Τα προϊόντα που κυκλοφορούν μπορεί να μην ανανεώνονται με ταχύτατους ρυθμούς, αλλά κάθε χρήστης μπορεί να βρει αυτό που του ταιριάζει. Φυσικά, σύγχρονη κάρτα ήχου χωρίς καλά ηχεία δεν νοείται. Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μια σειρά από λύσεις που θα καλύψουν κάθε βαλάντιο.

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Η γνωστή **SoundBlaster Live!** της **Creative Labs** διατίθεται σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις: στην έκδοση **Live! Player 1024**, στη **Live! Platinum** και στη **Live!**. Η πρώτη έκδοση είναι το χαμηλού κόστους μοντέλο που έχει αντικαταστήσει την παλαιότερη **Live! Value**. Οι μοναδικές προσθήκες της είναι ότι περιλαμβάνει το νεότερο software της Creative Labs, με την ονομασία Live!Ware 3.0, καθώς και έξοδο S/PDIF για σύνδεση με στερεοφωνικό ή ενισχυτή που περιλαμβάνει την ανάλογη είσοδο. Φυσικά, δεν περιλαμβάνει το εξειδικευμένο software που κάνει την παρουσία του στις ακριβότερες εκδόσεις. Η **Live! Player** κοστίζει 20.500 δρχ. σε έκδοση bulk και 28.000 δρχ. σε έκδοση retail. Η έκδοση Live! Platinum αποτελεί τη νεότερη προσθήκη στις κάρτες ήχου της Creative Labs και ταυτόχρονα την κορυφαία έκδοση, με κόστος 76.500 δρχ. Η Platinum διαφέρει από την παλαιότερη Live! σε μόνο δύο σημεία. Συνοδεύεται από το εξάρτημα Live! Drive, ενώ διατίθεται με την έκδοση 3.0 του Live!Ware σε συνδυασμό με νέο επαγγελματικό software. Το Live! Drive τοποθετείται σε μία ελεύθερη υποδοχή 5,25 ιντσών, στο εμπρόσθιο μέρος του υπολογιστή, και περιλαμβάνει τις εξής υποδοχές: S/PDIF in, S/PDIF out, Headphone, Line in/Mic in, MIDI in, MIDI out. Η κάρτα συνοδεύεται από τις εφαρμογές Mixman Studio, Creative Keytar, Creative Rhythmania, Cubase VST, Wavelab 2.0, Recycle, καθώς και από τα παιχνίδια Alliens versus Predator και Rollcage.





Η παλαιά -όπως προαναφέραμε- **Live!** έχει μείνει ως stock σε ορισμένα καταστήματα. Διαφοροποιείται στη σύνθεση του software με τη Live! Platinum, αφού περιλαμβάνει τις εφαρμογές Cubasis AV, Sonic Foundry Sound Forge 4.0XP, Mixman Studio, Creative Keytar, Creative Rhythmania, καθώς και το παιχνίδι Unreal. Επίσης, σε μία ξεχωριστή κάρτα που τοποθετείται στο πίσω μέρος του υπολογιστή -και όχι μπροστά όπως το Live! Drive- διακρίνουμε τις υποδοχές MIDI και S/PDIF. Η Live! κοστίζει 65.000 δρχ. σε έκδοση retail.

Οι κάρτες ήχου Live! βασίζονται στον πανίσχυρο επεξεργαστή EMU10K1, ο οποίος βελτιώνει την ποιότητα του ήχου κάνοντας χρήση εξειδικευμένων τεχνικών, ενώ παράλληλα προσφέρει σε πραγματικό χρόνο εντυπωσιακά εφέ. Οι δυνατότητές του, βέβαια, δεν σταματούν εδώ. Προσφέρει την τεχνολογία Environmental Audio eXtensions (EAX), μέσω της οποίας μπορεί να αποδώσει με ρεαλισμό τις ηχητικές ιδιότητες διαφορετικών χώρων και επιφανειών, αποδίδοντας πράγματι "ζωντανό" ήχο. Επίσης, υποστηρίζει τις τεχνολογίες DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft. Κατά την υλοποίηση των ανωτέρω διαδικασιών, ο επεξεργαστής του συστήματος δεν επιβαρύνεται στο ελάχιστο, χάρη στην επεξεργαστική ισχύ των 1000 MIPS που διαθέτει ο EMU10K1. Το MIDI τμήμα των καρτών χρησιμοποιεί 1.024 φωνές, οι 64 από τις οποίες υλοποιούνται σε επίπεδο hardware, καθώς και μέχρι 32MB μνήμης από τον υπολογιστή για την αποθήκευση υψηλής ποιότητας δειγμάτων μέσω της τεχνολογίας SoundFont.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

■ Η SoundBlaster 128 PCI αποτελεί μία καλή επιλογή για χρήστες χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις, δεδομένου ότι κοστίζει μόλις 8.000 δρχ. στην bulk έκδοσή της (άλλωστε, είναι σχεδόν αδύνατο να τη βρείτε σε retail έκδοση). Με την εν λόγω κάρτα αποκτάτε συμβατότητα με τα πρότυπα DirectSound και DirectSound 3D, καθώς και 128 φωνές πολυφωνία στην αναπαραγωγή MIDI αρχείων. Επιπλέον, διαθέτει εξόδους για τέσσερα ηχεία.

■ Οι νέες κάρτες ήχου της σειράς SoundBlaster Live! από την Creative Labs συνοδεύονται από το software Live!Ware 3.0, το οποίο μπορούν να προμηθευτούν όλοι οι κάτοχοι των παλαιότερων Live! (με παραγγελία μέσω του Internet), καταβάλλοντας το ανάλογο χρηματικό αντίτιμο. Το Live!Ware 3.0, πέρα από τις σημαντικές βελτιώσεις που ενσωματώνει έναντι της προγενέστερης έκδοσης Live!Ware 2.1, περιλαμβάνει και νέες εφαρμογές. Ανάμεσά τους συναντάμε το Creative LAVA!, που αναλαμβάνει την οπτικοποίηση του ήχου, το Media Ring Talk 99, για "ζωντανές" συνδιαλέξεις στο Internet, καθώς και το WinDVD για αναπαραγωγή ταινιών DVD. Επιπλέον, η εφαρμογή Creative Digital Audio Center μπορεί να πραγματοποιήσει εγγραφή ήχου στο δημοφιλές format MP3, κάνοντας χρήση της τεχνολογίας EAX.

Σημειώνουμε πως με την τεχνολογία Creative Multi Surround Speaker (CMSS) η Live! μπορεί να προσφέρει εξομοίωση ήχου Dolby Digital (AC-3) σε τέσσερα ηχεία. Σημειώνουμε, τέλος, πως η Live! είναι συμβατή και με το DOS μέσω της προσφερόμενης software εξομοίωσης με το πρότυπο SoundBlaster.



Η **Monster Sound MX-300** της **Diamond** είναι μία κάρτα ήχου με εντυπωσιακές δυνατότητες, που ανήκει στην κατηγορία της SoundBlaster Live!. Η κάρτα βασίζεται στον επεξεργαστή Vortex2 της Aureal, ο οποίος περιλαμβάνει 3,3 εκατομμύρια transistors και διαθέτει επεξεργαστική ισχύ που φτάνει τα 600MIPS. Υποστηρίζει λοιπόν την τεχνολογία Aureal A3D 2.0, μέσω της οποίας εξομοιώνει αποτελεσματικά την ακουστική συμπεριφορά διαφορετικών χώρων και αντικειμένων. Ενα από τα πιο ισχυρά χαρακτηριστικά του A3D 2.0 αφορά στην υλοποίηση της τεχνολογίας Wavetracing, μέσω της οποίας η κάρτα ήχου μπορεί να αποδώσει ρεαλιστικότερα τους περιβάλλοντες χώρους και να προσφέρει πολύ πιο εξειδικευμένα ηχητικά εφέ. Το A3D 2.0 υπολογίζει επίσης με μεγάλη ακρίβεια τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα και οι επιφάνειες αλληλεπιδρούν ηχητικά σε διαφορετικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Αξίζει να σημειωθεί πως το νέο πρότυπο είναι πλήρως συμβατό με την προγενέστερη έκδοση A3D. Υποστηρίζεται επίσης μέσω software η τεχνολογία Environmental Audio eXtensions (EAX) της Creative Labs, καθώς και οι τεχνολογίες DirectSound και DirectSound 3D της Microsoft. Το Vortex2 επιβαρύνει ελάχιστα τον επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να μην παρατηρείται ιδιαίτερη πτώση στο frame rate των παιχνιδιών, εκτός και αν ενεργοποιηθεί η υποστήριξη της τεχνολογίας EAX που πραγματοποιείται μέσω software.



Το MIDI τμήμα της κάρτας προσφέρει 64 νότες πολυφωνία μέσω hardware, οι οποίες είναι δυνατόν να αυξηθούν στις 576 φωνές μέσω software. Χρησιμοποιεί δε τη μνήμη του υπολογιστή για την αποθήκευση των samples, τα

■ Εάν δεν ενδιαφέρεστε για τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των καρτών ήχου, αλλά θέλετε απλώς να ακούτε ήχο, τότε μπορείτε είτε να καταφύγετε στη λύση USB ηχείων (δεν χρειάζονται κάρτα ήχου) είτε να αποκτήσετε κάποια από τις κάρτες που κυκλοφορούν στην αγορά από ανώνυμους κατασκευαστές με κόστος που κυμαίνεται περί τις 4.000 δρχ.

■ Ο πόλεμος ανάμεσα στις τεχνολογίες EAX της Creative και A3D της Aureal καλά κρατεί. Με τους νεότερους drivers, τόσο η τεχνολογία EAX όσο και η A3D, έχουν φτάσει στη δεύτερη έκδοσή τους, που προσφέρει καλύτερα αποτελέσματα. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι κάρτες που βασίζονται στο chip Vortex2 της Aureal υπερέχουν σε πολυφωνία από τις κάρτες της Creative Labs (2.048 έναντι 1.024 φωνές) με τη νεότερη έκδοση των drivers. Ωστόσο η διαφορά στην πράξη δεν είναι εμφανής, ενώ δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι και στις δύο τεχνολογίες οι περισσότερες φωνές υλοποιούνται μέσω software καταναλώνοντας επεξεργαστική ισχύ. Φυσικά, το MIDI τμήμα μιας κάρτας ήχου ενδιαφέρει ελάχιστους πλέον χρήστες (κυρίως μουσικούς), αφού οι κατασκευαστές παιχνιδιών δεν συμπεριλαμβάνουν πλέον MIDI αρχεία στους τίτλους τους.

■ Το πρότυπο DirectSound 3D της Microsoft ενσωματώνεται στο DirectX και προσφέρει μια ελαφρά ψευδαίσθηση τρισδιάστατου ήχου. Υποστηρίζεται από όλες τις σύγχρονες κάρτες ήχου, αλλά φυσικά δεν προσφέρει ούτε στο ελάχιστο τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των εξειδικευμένων προτύπων EAX και A3D.

■ Η υποδοχή S/PDIF ή αλλιώς Coaxial (ομοαξονική) είναι απαραίτητη προϋπόθεση ώστε να παραλάβουμε ψηφιακό ήχο Dolby Digital. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει το CD-ROM drive να διαθέτει ανάλογη έξοδο (τα περισσότερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά έχουν S/PDIF έξοδο), ενώ θα πρέπει να διαθέτουμε και ενισχυτή ή ολοκληρωμένο σύστημα ηχείων με αποκωδικοποίηση Dolby Digital.

■ Ο επεξεργαστής EMU10K1 της Live! μπορεί να αναβαθμίσει σημαντικά τις δυνατότητές του μέσω νέων εκδόσεων των drivers, καθ' ότι είναι ένας προγραμματιζόμενος επεξεργαστής. Στο εγγύς μέλλον θα πρέπει να αναμένουμε μια νέα φουρνιά drivers από την Creative Labs, που θα ενσωματώνουν τη νεότερη τεχνολογία EAX 3.0. Αντίθετα, για κάθε νέα έκδοση της τεχνολογίας A3D της Aureal απαιτείται και ένας επανασχεδιασμένος Vortex επεξεργαστής. Ετσι, θα χρειαστείτε μία κάρτα ήχου με τον Vortex για το A3D και τον Vortex2 για το A3D 2.0. Ωστόσο, το νέο A3D 3.0 λειτουργεί στον επεξεργαστή Vortex2. Σημειώνουμε πως κάθε νέα έκδοση του επεξεργαστή είναι πλήρως συμβατή με τις προγενέστερες. Η Aureal προσφέρει επίσης υποστήριξη και του προτύπου EAX μέσω των drivers (κάτι που δεν ισχύει για την Creative Labs), αλλά καταναλώνει μεγάλη επεξεργαστική ισχύ καθ' ότι υλοποιείται μέσω software, ενώ η πρώτη έκδοση του EAX που υποστηρίζει είναι κατώτερη του A3D 2.0.

Με την τρίτη έκδοση και των δύο τεχνολογιών η βελτίωση θα είναι εμφανής σε κάθε περίπτωση και τα μειονεκτήματα της εκάστοτε τεχνολογίας θα έχουν εξαλειφθεί, αρχίζοντας έναν νέο κύκλο αναμετρήσεων. Για την τελική επικράτηση, λοιπόν, θα πρέπει να περιμένουμε ακόμα, αν και όπως έχει συμβεί και άλλες φορές, δεν είναι σίγουρο ότι θα επικρατήσει η καλύτερη τεχνολογία, αλλά όποια έχει πίσω της την ισχυρότερη οικονομικά εταιρία (και αυτή δεν είναι άλλη από την Creative Labs). Αλλωστε, πολλοί είναι εκείνοι που ισχυρίζονται ότι το πρότυπο A3D 2.0 παρέχει ρεαλιστικότερο τρισδιάστατο ήχο από το EAX 2.0.

■ Η Creative Labs έχει κερδίσει την υποστήριξη της τεχνολογίας EAX από τους κατασκευαστές παιχνιδιών, οπότε οι περισσότεροι από 130 συμβατοί τίτλοι που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά αναμένεται να αυξηθούν σημαντικά με την πάροδο του χρόνου. Το ίδιο όμως φαίνεται να καταφέρνει και η Aureal, της οποίας η τεχνολογία έχει αποκτήσει εξίσου μεγάλο αριθμό συμβατών τίτλων. Σημειώνουμε πως, πέρα από την πληθώρα των συμβατών παιχνιδιών που αυξάνονται συνεχώς, η Aureal προσφέρει αφ' εαυτού υποστήριξη του A3D 2.0, με τη μορφή patches, σε πολλά δημοφιλή παιχνίδια.



οποία καταλαμβάνουν χώρο 8MB και παρέχουν υψηλή ποιότητα.

Η κάρτα προσφέρει συμβατότητα με το πρότυπο SoundBlaster, ώστε να λειτουργεί και στο DOS. Περιλαμβάνει επίσης μία ειδικού τύπου υποδοχή για την τοποθέτηση ενός upgrade που προσφέρει είσοδο και έξοδο S/PDIF και επιπλέον MIDI υποδοχές.

Η Monster Sound MX-300 κοστίζει 26.500 δρχ. σε έκδοση retail.



Η **Aureal** κατασκευάζει πλέον τις δικές της κάρτες ήχου. Το μοντέλο **Vortex2 SQ2500** έκανε πρόσφατα την εμφάνισή του στην ελληνική αγορά και, όπως διαφαίνεται από την ονομασία του, χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή Vortex2. Τα χα-



ρακτηριστικά της λοιπόν είναι αντίστοιχα με αυτά της Monster Sound MX-300 της Diamond, αλλά λόγω του ότι τη βρήκαμε σε έκδοση bulk (δηλαδή, χωρίς συσκευασία και συνοδευτικό software), θα σας στοιχίσει μόνο 15.000 δρχ. Σημειώνουμε ότι έχει έξοδο S/PDIF.



Η **Yamaha** προσφέρει τις κάρτες **192XG** και **192D**. Η κυριότερη διαφορά της 192D σε σύγκριση με την 192XG εντοπίζεται στην ψηφιακή έξοδο ήχου (S/PDIF) που διαθέτει η πρώτη για άριστη αναπαραγωγή από ψηφιακές πηγές, όπως το CD, το DVD και το MD. Η 192XG κοστίζει 14.000 δρχ. στην OEM έκδοση και 19.000 δρχ. στη retail συσκευασία. Με 25.000 δρχ. μπορείτε να αποκτήσετε την 192D σε retail συσκευασία, που περιλαμβάνει επιπλέον τα παιχνίδια Final Fantasy VII και Demon Star.

Το Wavetable τμήμα των καρτών προσφέρει έως 192 νότες πολυφωνία, 676 όργανα και 21 drum kits. Οι 64 νότες υλοποιούνται στο hardware, ενώ οι υπόλοιπες μέσω software. Επιπλέον χρησιμοποιείται η τεχνολογία XG της Yamaha που βασίζεται στο format General MIDI (GM), αλλά προσφέρει περισσότερα χαρακτηριστικά που συνδράμουν στη βελτίωση της πιστότητας του ήχου. Οι κάρτες υποστηρίζουν επίσης την τεχνολογία DLS, που επιτρέπει τη μεταβίβαση ηχητικών δειγμάτων στη μνήμη του υπολογιστή. Το μέγεθος των WaveTable δειγμάτων φτάνει τα 4MB, εκ των οποίων τα 2MB υλοποιούνται μέσω hardware και τα υπόλοιπα



2MB μέσω software. Στην πράξη, η WF192D προσφέρει εντυπωσιακά -για τη χωρητικότητά τους- WaveTable δείγματα, τα οποία παράγουν πολύ υψηλής πιστότητας μουσικά κομμάτια, εφόσον χρησιμοποιείται η τεχνολογία XG. Επιπλέον, γίνεται χρήση της τεχνολογίας Soft Virtual Acoustic (S-VA), η οποία αναλαμβάνει να αναπαράγει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά τα MIDI όργανα και τη συμπεριφορά τους σε διαφορετικές συνθήκες, χρησιμοποιώντας εκτεταμένους μαθηματικούς αλγόριθμους.

Συνολικά, η WF192D είναι μία κάρτα ήχου που θα καλύψει περισσότερο τις απαιτήσεις όσων ασχολούνται με την αναπαραγωγή και εγγραφή MIDI αρχείων, καθώς στον τομέα του τρισδιάστατου ήχου υστερεί σε σύγκριση με τον ανταγωνισμό. Για του λόγου το αληθές, η κάρτα βασίζεται στο παλαιό πλέον πρότυπο Sensaura 3D (συμβατό με την τεχνολογία Aureal A3D), το οποίο χρησιμοποιεί δύο ηχεία για την απόδοση στερεοσκοπικού ήχου. Φυσικά, υποστηρίζονται τα νεότερα στάνταρ, DirectSound και DirectSound 3D, της Microsoft. Σημειώνουμε, τέλος, πως οι συνοδευτικές εφαρμογές διακρίνονται για την πληθωρικότητά τους, ενώ θα καλύψουν πλήρως τις απαιτήσεις του μέσου χρήστη.

ΗΧΕΙΑ

Τα καλά ηχεία αποτελούν για τους συνειδητοποιημένους gamers βασικό συστατικό ενός σύγχρονου υπολογιστή. Ύστερα δε από την εμφάνιση των νεότερων καρτών ήχου, οι οποίες υποστηρίζουν μία σειρά από εντυπωσιακές τεχνολογίες και την έλευση του DVD, αποκτούν ολοένα σημαντικότερο χαρακτήρα. Στο παρόν άρθρο θα επικεντρωθούμε στα ποιοτικά multimedia ηχεία, τα οποία ανάγονται σε όσα περιλαμβάνουν subwoofer.



Η **Microsoft** διαθέτει εδώ και καιρό στην αγορά τη δική της πρόταση στην αγορά των high-end multimedia ηχείων. Το επονομαζόμενο **Digital Sound System 80** προσφέρει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και καλαίσθητο design. Το σετ αποτελείται από ένα subwoofer και δύο ηχεία-δορυφόρους, ενώ η σύνδεσή του πραγματοποιείται είτε μέσω του πρωτοκόλλου USB είτε μέσω αναλογικής θύρας. Το σύστημα της Microsoft μπορεί επίσης να συνδεθεί σε τηλεόραση ή στερεοφωνικό συγκρότημα και να ικανοποιήσει απόλυτα με την ένταση των 76Watt RMS που προσφέρει (44Watt στο subwoofer

WATT

Τα Watt RMS είναι η μόνη έγκυρη μέτρηση για τη μέτρηση της ισχύος ενός ενισχυτή. Πολλοί κατασκευαστές αναφέρουν συνήθως στα προϊόντα τους την ισχύ σε μουσικά Watt (αναγράφονται συνήθως ως Watt P.M.P.O.), τα οποία, όμως, δεν φανερώνουν επ' ουδενί λόγο την πραγματική ισχύ και κατ' επέκταση την ακουστική ένταση. Επιπλέον είναι πρακτικά αδύνατο να κάνετε συγκρίσεις ανάμεσα στα μοντέλα διαφορετικών κατασκευαστών χρησιμοποιώντας τα μουσικά Watt. Γι' αυτό, λοιπόν, μην εντυπωσιάζεστε από τα πολύ υψηλά νούμερα ισχύος που δίνουν ορισμένοι κατασκευαστές ώστε να κάνουν τα προϊόντα τους αρεστά. Θα πρέπει να ψάχνετε για τα Watt RMS, τα οποία αναφέρονται σχεδόν πάντα σε ακριβά ηχεία. Τα φθηνά ηχεία, από την άλλη, σπάνια αναφέρουν την ισχύ σε Watt RMS. Πρέπει επίσης να σημειώσω κάτι ιδιαίτερα σημαντικό για να κάνετε τις συγκρίσεις σας. Εάν ένα ζευγάρι ηχεία έχει διπλάσια ισχύ από ένα άλλο, δεν συνεπάγεται ότι θα έχει και διπλάσια ακουστική ένταση. Η ένταση μετριέται σε deciBel (dB), ένας τομέας που χρειάζεται ανάλυση πέρα από αυτό το άρθρο. Χονδρικά πάντως θα αναφέρω ότι για να έχετε ήχο διπλάσιας έντασης, θα χρειαστείτε τουλάχιστον πέντε φορές μεγαλύτερη ισχύ! Κάνετε τα μαθηματικά μόνοι σας...



και 16Watt σε κάθε ηχείο). Το DSS 80 περιλαμβάνει πλήρως προγραμματιζόμενο γραφικό equalizer 10 περιοχών, καθώς και ενσωματωμένο DSP που αναλαμβάνει να προσφέρει καθαρότερο ήχο, μειώνοντας τους ηλεκτρομαγνητικούς θορύβους. Επίσης, υποστηρίζει τα πρότυπα Microsoft Surround Sound και 3D Positional Audio, που προσφέρουν τρισδιάστατο ήχο υψηλής πιστότητας. Από την άλλη, η υιοθέτηση της τεχνολογίας wOOx της Philips εγγυάται δυνατό και βαθύ μπάσο, ενώ μειώνει στο ελάχιστο τις παραμορφώσεις. Παράλληλα, διαθέτει αυτόματο Dynamic Bass Boost για ενίσχυση των χαμηλών συχνοτήτων. Οι λειτουργίες του είναι δυνατόν να ελεγχθούν απευθείας από το ένα ηχείο ή από το συνοδευόμενο software. Το subwoofer, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, αποδίδει στο ακουστικό φάσμα των 40-160Hz, ενώ τα ηχεία στα 160-20.000Hz. Για καλύτερη, δε, διαχείριση των συχνοτήτων, το DSS 80 διαθέτει ενεργό crossover, που ομολογουμένως δεν συναντάται σε προϊόντα του είδους. Το Microsoft DSS 80 στοιχίζει 42.000 δραχμές.



Το σύστημα **DSS370** της **Philips** αποτελείται από δύο ηχεία και ένα subwoofer με αρκετά εντυπωσιακή εμφάνιση. Το σετ επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω του πρωτοκόλλου USB ή μέσω αναλογικής σύνδεσης. Η συνολική ισχύς των ενσωματωμένων ενισχυτών είναι 60Watt RMS (720 μουσικά Watt), εκ των οποίων τα 30Watt ανήκουν στο subwoofer και τα υπόλοιπα στα ηχεία.



Οι παραγόμενες συχνότητες βρίσκονται στην περιοχή των 35Hz-20KHz, οπότε καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος του ανθρώπινου ακουστικού φάσματος. Το DSS370 διαθέτει την τεχνολογία Incredible Sound της Philips (παρόμοια με το Surround Sound), καθώς και λειτουργία Dynamic Bass Boost για ενίσχυση των χαμηλών συχνοτήτων. Παράλληλα, το subwoofer διαθέτει αεροδυναμική οπή bass reflex για μεγαλύτερο όγκο στο μπάσο. Τα ηχεία τίθενται αυτόματα σε κατάσταση αναμονής ή σε κατάσταση λειτουργίας, όταν ο υπολογιστής κλείσει ή ανοίξει αντίστοιχα, οπότε δεν χρειάζεται να ασχολούμαστε με διακόπτες on/off. Οι λειτουργίες τους ελέγχονται είτε μέσω του συνοδευτικού software είτε μέσω των χειριστηρίων που υπάρχουν στο ένα από τα δύο ηχεία και στο subwoofer. Δυστυχώς, καθώς το subwoofer διαθέτει αυτόνομο ενισχυτή, πρέπει να το τοποθετήσουμε σε λειτουργική θέση έτσι ώστε να μπορούμε να ρυθμίζουμε ανά πάσα στιγμή την ένταση του εκτός software.



Η **Creative Labs** προσφέρει τα ηχεία **PCWorks CSW100** για όσους αναζητούν ποιοτικό ήχο δίχως να ξοδέψουν μια περιουσία. Με τιμή λίγο μικρότερη από 15.000 δραχμές αγοράζετε ένα σετ που περιλαμβάνει subwoofer και δύο ηχεία-δορυφόρους με ιδιαίτερα ικανοποιητική απόδοση. Η ισχύς του subwoofer φτάνει τα 10Watt RMS, ενώ των ηχείων τα 3,5 Watt RMS (έκαστο). Τα **Four Point Surround FPS 1000** αποτελούν μία βελτιωμένη εκδοχή των CSW100 και περιλαμβάνουν subwoofer και τέσσερα ηχεία-δορυφόρους για καλύτερη απόδοση τρισδιάστατου ήχου. Τα εν λόγω ηχεία διαθέτουν ξεχωριστούς ενισχυτές για την απόδοση των χαμηλών και μεσαίων-υψηλών συχνοτήτων, έτσι ώστε να μειώνουν στο ελάχιστο την παραμόρφωση. Η ισχύς του συνόλου είναι μεγαλύτερη από τα CSW100, δεδομένου ότι τα τέσσερα ηχεία-δορυφόροι αποδίδουν συνολικά 14 Watt RMS. Το δε subwoofer δεν διαφοροποιείται. Η τιμή των 21.000 δραχμών, ύστερα από πρόσφατη πτώση, τα ανάγει σε μία εξαιρετική επιλογή χαμηλού κόστους. Τα **Four Point Surround FPS 2000 Digital** είναι ένα άλλο εξαιρετικό σύνολο μεσαίου αυτή τη φορά κόστους. Υστερα από πρόσφατη σημαντική πτώση της τιμής τους, κοστίζουν 47.000 δραχμές. Με αυτά τα χρήματα αποκτάτε ένα ιδιαίτερα ποιοτικό σετ subwoofer-δορυφόρων με ισχύ 25 Watt RMS στο subwoofer και 7 Watt RMS σε καθένα από τα τέσσερα ηχεία-δορυφόρους. Ενα άλλο πλεονέκτημα των εξεταζόμενων ηχείων είναι ότι δέχονται ψηφιακό σήμα, ώστε να παραδώσουν πιο "καθαρό" ήχο. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, το εύρος συχνοτήτων τους καλύπτει από 50Hz έως 20KHz. Το καλύτερο και πληρέστερο σε δυνατότητες σύστημα ηχείων της Creative Labs κοστίζει







ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ



Οι συχνότητες που αντιλαμβάνεται το ανθρώπινο αυτί εκτείνονται από 15Hz έως 20KHz (20.000Hz). Φυσικά, παράγοντες, όπως η ηλικία, μπορεί να περιορίσουν σημαντικά το ακουστικό φάσμα συχνοτήτων. Οι δυσκολότερες συχνότητες για ένα ηχείο είναι οι χαμηλές (δηλαδή το μπάσο), αφού για να αποδοθούν σωστά, χρειάζονται μεγάφωνα μεγάλης διαμέτρου που να έχουν αντίστοιχα μεγάλη ογκομετρική απόδοση. Ωστόσο, τα ηχεία που προορίζονται για χρήση υπολογιστών δεν μπορούν εκ των πραγμάτων να έχουν πολύ μεγάλο όγκο, καθώς καθίσταται δύσκολη η ανεύρεση χώρου για την τοποθέτησή τους, ενώ το κόστος είναι απαγορευτικό για το μέσο χρήστη. Οι κατασκευαστές λοιπόν προσπαθούν με διάφορα τεχνάσματα (όπως οι οπές bass reflex) να βελτιώσουν τον σχετικά χαμηλό όγκο του μπάσου που παράγουν τα subwoofers για υπολογιστές. Το αποτέλεσμα είναι συνήθως αρκετά καλό, εάν λάβουμε υπόψη τις διαστάσεις και το κόστος του subwoofer, αλλά οι συχνότητες που αναφέρουν οι κατασκευαστές μπορούν να χαρακτηριστούν... τουλάχιστον αισιόδοξες! Για να καταλάβετε καλύτερα, ένα μεσαίου κόστους subwoofer για στερεοφωνικό δύσκολα αποδίδει κάτω από 40Hz, παρ' ότι διαθέτει πολύ μεγαλύτερο μεγάφωνο και τριπλάσιο κόστος από το subwoofer του υπολογιστή.

91.000 και ονομάζεται **Desktop Theatre 2500D**. Διαθέτει αποκωδικοποίηση ήχου Dolby Digital AC-3 και Dolby Prologic, οπότε αποτελεί άριστη συνοδεία των ταινιών σε DVD αλλά και των νέων παιχνιδιών. Αποτελείται δε από τέσσερα ηχεία-δορυφόρους, ένα κεντρικό ηχείο για φωνή και ένα subwoofer. Οι δορυφόροι έχουν ισχύ 7Watt RMS έκαστος, το subwoofer φτάνει τα 20Watt RMS, ενώ το κεντρικό ηχείο προσφέρει 21Watt RMS ισχύ.



Ενα αν μη τι άλλο εντυπωσιακό σύστημα ηχείων με εξαιρετικά χαρακτηριστικά έρχεται από την **Teac**. Το **PowerMax 1000** αποτελείται από δύο μπροστινά ηχεία, ένα κεντρικό, δύο surround και ένα subwoofer. Παρέχει επίσης ασύρματο χειριστήριο, από όπου μπορούμε να πραγματοποιήσουμε όλες τις λειτουργίες, όπως ανεξάρτητη επιλογή της έντασης του κεντρικού, του subwoofer και των εμπρός-πίσω ηχείων. Το σύστημα διαθέτει αποκωδικοποίηση ήχου Dolby Prologic, αλλά το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του είναι η εκπληκτική συνολική ισχύς των 160Watt RMS! Συγκεκριμένα, τα μπροστινά και το κεντρικό ηχείο οδηγούνται από ισχύ 30Watt έκαστο, ενώ τα πίσω από 15Watt. Το subwoofer, τέλος, οδηγείται από ισχύ 40Watt. Αν σε όλα αυτά συνυπολογίσουμε το εξαιρετικά λογικό κόστος των 63.500 δραχμών, έχουμε να κάνουμε με μία ιδιαίτερα ελκυστική πρόταση, που επιπροσθέτως διαθέτει εμφανώς καλύτερη ποιότητα κατασκευής από τις υπόλοιπες προτάσεις της αγοράς. Πολύ ωραίο είναι και ένα άλλο σύστημα ηχείων της Teac με την ονομασία **PowerMax 500**. Το εν λόγω σύστημα διαθέτει ξεχωριστό ενισχυτή με πολλαπλά ρυθμιστικά, subwoofer, καθώς και τέσσερα ηχεία-δορυφόρους. Δυστυχώς, οι δορυφόροι έρχονται ανά δυάδες και το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να περιστρέψουμε τον έναν σε σχέση με τον άλλο. Πάντως, το σύστημα προσφέρει πολύ καλή απόδοση και κοστίζει μόλις 22.000 δρχ.



Η Yamaha παράγει μία σειρά από ολοκληρωμένα multimedia ηχεία με ικανοποιητική απόδοση. Η σειρά **YST System** διαθέτει τέσσερα μοντέλα με τους κωδικούς **MS30, MS35D, MS50** και **MS55D**. Ολα τα μοντέλα της Yamaha συνοδεύονται από δύο ηχεία-δορυφόρους και ένα subwoofer με ενσωματωμένο ενισχυτή. Το πρώτο μοντέλο παραδίδει 6Watt RMS στο subwoofer και 18Watt RMS στους δύο δορυφόρους. Η τιμή του βρίσκεται στις 26.000 δρχ. Το δεύτερο μοντέλο κοστίζει 31.000 δρχ. και διαφοροποιείται μόνο στον τρόπο διασύνδεσης που πραγματοποιείται μέσω του USB interface. Το τρίτο μοντέλο διαθέτει ένα subwoofer ισχύος 40Watt RMS και δορυφόρους με συνολική ισχύ 20 Watt RMS. Το κόστος ανεβαίνει στις 45.000 δρχ. Το τελευταίο μοντέλο με κόστος 48.000 δρχ. αποτελεί μία παραλλαγή του προηγούμενου με μόνη διαφορά την υποστήριξη του USB interface.



UNIVERSAL SERIAL BUS

Το νέο πρωτόκολλο USB φέρνει επανάσταση στη διασύνδεση των ηχείων. Τα ηχεία που το υιοθετούν δεν απαιτούν την ύπαρξη κάρτας ήχου στον υπολογιστή ώστε να λειτουργήσουν! Η αρχική ενεργοποίησή τους είναι ιδιαίτερα απλή και το μόνο που απαιτείται είναι η εγκατάσταση των drivers χωρίς μάλιστα να χρειάζεται επανεκκίνηση του υπολογιστή. Η αναπαραγωγή οποιουδήποτε ήχου μέσα από τα Windows 98 ή Windows 2000 λαμβάνει χώρα χωρίς τη συνδρομή κάρτας ήχου με την ίδια ή και ανώτερη ποιότητα! Επίσης, τα μουσικά CDs είναι δυνατόν να αναπαραχθούν απευθείας από το USB, εφόσον το CD-ROM drive προσφέρει ψηφιακή έξοδο.

SUBWOOFER & ΔΟΡΥΦΟΡΟΙ



Δορυφόροι αποκαλούνται τα ηχεία πολύ μικρών διαστάσεων, που καλύπτουν μεσο-υψηλές συχνότητες και απαιτούν την παρουσία subwoofer για να λειτουργήσουν. Το τελευταίο είναι ένα ογκώδες κουτί, που στο εσωτερικό του περιλαμβάνει ένα σχετικά ευμέγεθες μεγάφωνο (woofer), με σκοπό την απόδοση των χαμηλών συχνοτήτων, καθώς και έναν διαχωριστή (crossover) ώστε να λαμβάνει μόνο τις επιθυμητές συχνότητες. Στα ηχεία των υπολογιστών το subwoofer διαθέτει συνήθως ενσωματωμένο ενισχυτή.



Και τα τρία συστήματα χρησιμοποιούν την τεχνολογία Active Servo της Yamaha για καλύτερη απόδοση των χαμηλότερων συχνοτήτων, ενώ ανοίγουν και κλείνουν αυτόματα. Τα ηχεία χρησιμοποιούν την τεχνολογία YMERSION της Yamaha για την απόδοση τρισδιάστατου ήχου, καθώς και την τεχνολογία Active Servo.



Η αμερικανική **Labtec** προσφέρει ολοκληρωμένα συστήματα δυναμικών χαρακτηριστικών και εκπληκτικής ποιότητας ήχου. Το μοντέλο **LCS-2632** υποστηρίζει τις τεχνολογίες Variable Spatializer 3-D Surround Sound και Dynamic Bass Equalization για την καλύτερη απόδοση τρισδιάστατου ήχου και μπάσου αντίστοιχα. Η ισχύς που αποδίδει το σύνολο ανέρχεται σε



20Watt RMS για το subwoofer και σε 6Watt για καθένα από τα δύο ηχεία. Το μοντέλο **APX-4620** περιλαμβάνει πέντε ξεχωριστούς ενισχυτές (έναν για το subwoofer, δύο για τα midrange και ισάριθμους για τα tweeter), οι οποίοι δίνουν συνολική ισχύ 70Watt RMS. Διαθέτει επίσης ενεργό crossover για το διαχωρισμό των συχνοτήτων, ενώ χρησιμοποιεί την ανώτερη τεχνολογία Variable Spatializer 3-D Imaging για την απόδοση τρισδιάστατου ήχου. Τέλος, το κορυφαίο μοντέλο **ATX-5820** περιλαμβάνει όλα τα χαρακτηριστικά του APX-4620, ενώ διαθέτει επιπλέον ενσωματωμένο DSP για προσομοίωση του χαρακτηριστικού Dolby Surround με μόνο δύο ηχεία. Σε όλα τα μοντέλα τα ηχεία-δορυφόροι είναι δυνατόν να τοποθετηθούν στα πλαϊνά κάθε οθόνης.

Σημείωση: Ολες οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο εμπεριέχουν ΦΠΑ 18% και αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

USER POWER

Περί αναβαθμίσεων ο λόγος αυτό το δεκαπενθήμερο στη στήλη μας. Η γνωστή ιστορία που κάθε τόσο φροντίζει να μας... αδειάζει το πορτοφόλι, μια και οι εταιρίες του χώρου ενδιαφέρονται να είμαστε πάντοτε "τεχνολογικά καλυμμένοι". Θα διαβάσετε επίσης τις περιπέτειες ενός συντάκτη μας, του Βασίλη Τουλιά, όταν πήρε τη μεγάλη απόφαση να εγκαταστήσει κι αυτός μια γραμμή ISDN. Απαίτηση που είχε ο άνθρωπος...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΚΑΙ... ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!

Ας ξεκινήσουμε με την επιστολή του φίλου μας Αντώνη Κουφού, που σίγουρα δεν είναι... μουγκός, αφού, όπως θα διαπιστώσετε, έχει να μας πει ουκ ολίγα.

"Αγαπητό 'PC Master',

Οντας από τους παλιότερους αναγνώστες σου (τεύχος 1, πιο πριν από αυτό δεν είχατε!), αποφάσισα να σας γράψω μετά από όλα αυτά τα έτη διαβάσματος του περιοδικού σας. Λόγος, ο συνήθης: η πειρατεία αλλά και οι αναβαθμίσεις των PCs μας.

Εχοντας PC από το 1985 (IBM PC 4,77MHz, 256KB RAM, 5 1/4 360KB, CGA) έχω βαρεθεί να κάνω αναβαθμίσεις στον υπολογιστή.

Από τα 4 χρώματα στα 16 εκατομμύρια, από το Software στο Hardware graphic acceleration, από τις δισκέτες στους δίσκους, στα CDs και στα DVDs, από τα Beep στην Adlib και στη SBlive... Και πόσα άλλα πράγματα ανάμεσά τους!

Εχοντας λοιπόν δαπανήσει αρκετά χρήματα (οι παλιοί συντάκτες με νιώθετε, πιστεύω. Οσα βγάζετε τα τρώτε σε upgrades, άραγε;), έφτασα να πιστεύω τα εξής:

Νόμοι στα PCs:

1) Η πειρατεία στο software θα σταματήσει όταν σταματήσει το hacking και χαθούν τα μέσα αποθήκευσης (άρα ποτέ).

2) Οι αναβαθμίσεις σε software και hardware δεν σταματούν ποτέ. Θα σταματήσουν όταν εξαφανιστεί ο user και ο καταναλωτισμός (άρα ποτέ).

Εφόσον συμφωνείτε σε αυτά, τότε τι κάνουμε;

Εγώ προσωπικά πιστεύω ότι δεν υπάρχει ριζική λύση. Η μόνη ριζική λύση είναι να κατα-στρέψετε τους Η/Υ ή να πάρετε τα βουνά!

Αυτά που αποφάσισα να κάνω εγώ θέλουν λίγη εγκράτεια στην καταναλωτική μανία και πολύ μεράκι:

1) Μην κάνετε συνέχεια αναβαθμίσεις. Να αγοράζετε hardware & software που βγαίνει τώρα, ύστερα από 6 μήνες.

2) Μην παίρνετε καθόλου πειρατικό software. Να αγοράζετε ένα π.χ. παιχνίδι original και να το τελειώνετε χωρίς cheats και hacking. Οταν εγώ παίρνω αυθεντικό παιχνίδι, σέβομαι τα λεφτά που έδωσα και δεν κάνω cheating/hacking και ούτε το παρατώ ατελείωτο. Παίζω έως το τέλος του, εξαντλώντας όλες τις πτυχές του, και ξέρετε κάτι; Η απόλαυση είναι μέγιστη και πλήρης.

Και τώρα φτάνουμε σε εσένα, αγαπητέ σύντροφέ μου στους υπολογιστές εδώ και δέκα+ χρόνια. Δεν φταίει κανένας από το περιοδικό (και όλα τα άλλα αυτού του χώρου) για το ότι έμμεσα ή άμεσα οδεύουμε σε συνεχείς σχεδόν αναβαθμίσεις και αγορές λογισμικού. Στο κάτω κάτω κυριότερος σκοπός της ύπαρξης του 'PC Master' είναι η μέγιστη ευχαρίστηση των αναγνωστών του και η όσο πιο γρήγορη ενημέρωσή μας σε νέες κυκλοφορίες σε ό,τι αφορά τους Η/Υ μας.

Γι' αυτό λοιπόν λίγα πράγματα μπορείτε να κάνετε για να μειώσετε έστω τις συνεχείς αναβαθμίσεις και την πειρατεία.

Αυτά που μπορώ να προτείνω εγώ σε εσάς, χωρίς να ξεφεύγετε από τους στόχους (οικονομικούς και ηθικούς) σας, είναι: σχεδόν ΤΙΠΟΤΑ!!! Μπορείτε βέβαια να είστε λιγάκι αυστηρότεροι στις κριτικές σας σε νέα προϊόντα και να μην ενθουσιάζεστε όταν βγει π.χ. η καινούρια VOODOO (τουλάχιστον να ενθουσιάζεστε μόνο στο εξώφυλλο!).

***Δυστυχώς, αν το ψάξετε και εσείς λίγο, η δομή της κοινωνίας του ανθρώπου σήμερα είναι φτιαγμένη για να ικανοποιεί την καταναλωτική μανία του. Ολα γύρω μας συνηγορούν σε αυτό.** Σε ό,τι και αν στρέψεις το ενδιαφέρον σου έχει σχέση με το χρήμα και την κατανάλωση. Βέβαια, δεν μπορούμε να είμαστε απόλυτοι σε όλα. Τα συναισθήματά μας, όταν βλέπουμε το τέλος ενός καλού adventure ή η ικανοποίηση όταν φτιάξεις κάτι καλό με π.χ. το Excel ή το CorelDRAW, δεν έχουν ΚΑΜΙΑ άμεση σχέση με κατανάλωση (έμμεση ναι, γιατί θα τρέξουμε να πάρουμε το sequel ή τη νέα έκδοση!).*

Ελπίζω να σας προβλημάτισα λίγο, τόσο τους συντάκτες όσο και τους λοιπούς αναγνώστες. Συνεχίστε να ασχολείστε με τα προβλήματα των users. Μας παρηγορεί να βλέπουμε ότι έχουμε επίκαιρο και αντικειμενικό μέσο έκφρασης. Αλλωστε και οι συντάκτες users είναι.

Φιλικά

Αντώνης Κουφού

Antony Ace"

Αγαπητέ Αντώνη, η οργή σου είναι σίγουρα απόλυτα δικαιολογημένη. Το ξεζούμισμα των χρηστών από τις εταιρίες έχει πια φτάσει στο έπακρο και, δυστυχώς, τίποτα δεν μαρτυρεί





πως επίκειται κάποια αλλαγή σε αυτή την τακτική, που πλέον έχει μεταβληθεί σε καθεστώς. Δώσ' του κάθε τρεις και λίγο οι καινούριες κάρτες, οι νέοι επεξεργαστές, οι φρέσκοι δίσκοι, τα υπερσύγχρονα DVD-ROMs, και τελειωμός δεν υπάρχει. Σε δουλειά να βρισκόμαστε. Οπως καταλαβαίνεις, εμείς ως περιοδικό δεν μπορούμε να αγνοήσουμε οτιδήποτε κυκλοφορεί στην αγορά - άλλωστε βασική μας πρόνοια είναι η σωστή ενημέρωσή σας. Δεν σημαίνει όμως πως οτιδήποτε βλέπετε στις σελίδες του "PC Master" πρέπει ντε και καλά να το αγοράζετε. Αν δηλαδή διαβάζατε κάπου για το νέο διαστημόπλοιο της NASA, θα τρέχατε να το πάρετε;

Ας περάσουμε όμως στο συντάκτη μας Βασίλη Τουλιά και στην εξιστόρηση της μικρής, δικής του Οδύσσειας (ή μάλλον... Τουλιάδας, για να παραφράσουμε το έτερο ομηρικό έπος).

"Τα ίδια και τα ίδια θα μου πείτε. ***Τελικά, αποτελεί αδιαμφισβήτητο γεγονός: ορισμένα πράγματα στην αγαπημένη μας Ελλαδίτσα ποτέ δεν πρόκειται να αλλάξουν...*** *Γιατί τα λέω αυτά; Εφορμώμενος από την παρακάτω διασκεδαστική ιστορία. Διαβάστε και θα καταλάβετε.*

Ηθελα κι εγώ, ως φυσιολογικός άνθρωπος που χρειάζεται το Internet για τη δουλειά του και δεν ικανοποιείται από την ταχύτητα μιας απλής PSTN σύνδεσης, να προχωρήσω στη 'μεγάλη' αναβάθμιση προς ISDN. Αλλωστε η υπόθεση με τις DSL (μακράν ταχύτερη επικοινωνία σε σύγκριση με τις ISDN) δεν φαίνεται να οδηγεί πουθενά. Ο ΟΤΕ δεν έχει απομυζήσει ακόμη τα μέγιστα δυνατά κέρδη από τις ISDN, γι' αυτό και δεν προτίθεται στο άμεσο μέλλον να προχωρήσει στην εγκατάσταση και λειτουργία DSL επικοινωνίας. Εκανα λοιπόν την αίτηση για ISDN και μου υπέδειξαν την αμέσως επόμενη μέρα να επικοινωνήσω με τον τεχνικό του ΟΤΕ στο κέντρο της περιοχής μου, για να κανονίσουμε το πότε θα περάσει για να κάνει την εγκατάσταση.

Οπως μου υποδείχθηκε, παίρνω την επόμενη μέρα στο ανάλογο τηλέφωνο και ζητώ τον τεχνικό. Αφού του εξήγησα την περίπτωσή μου (και περίμενα ένα τρίλεπτο για να συνεννοηθεί στο τηλέφωνο με συγγενικό πρόσωπο για το μεσημεριανό φαγητό και το πρόγραμμα της υπόλοιπης μέρας), ήρθε η απάντηση: Αυτή τη στιγμή δεν μπορούν να εκπληρώσουν την αίτησή μου, θα με ενημερώσουν με επιστολή, αλλά και τηλεφωνικώς, όταν θα μπορούν. Επειτα από ερώτησή μου, μου απαντά λιτά ότι το πρόβλημα εντοπίζεται στην έλλειψη γραμμών, λόγω μεγάλης ζήτησης, και το ίδιο ακριβώς φαινόμενο εμφανίζεται στα περισσότερα κέντρα της Αττικής. Οταν δε ζήτησα να μάθω πότε σκοπεύουν να 'αποκτήσουν' γραμμές, η ακριβής απάντηση ήταν: 'Σε τρία

Το ξεζούμισμα των χρηστών από τις εταιρίες έχει πια φτάσει στο έπακρο και, δυστυχώς, τίποτα δεν μαρτυρεί πως επίκειται κάποια αλλαγή σε αυτή την τακτική, που πλέον έχει μεταβληθεί σε καθεστώς.

τέρμινα (τρεις μέρες, τρεις μήνες...)'! Φαίνεται παρόμοιες περιπτώσεις θα έχει κατά νου όταν γράφει ο ΟΤΕ στο επίσημο site (www.ote.gr): 'ο ΟΤΕ συμμετέχει στον Ευρωπαϊκό Δείκτη Ικανοποίησης Πελατών (European Customer Satisfaction Index) του Ευρωπαϊκού Οργανισμού Ποιότητας (E.O.Q.) και του Ευρωπαϊκού Ιδρύματος για τη Διαχείριση της Ποιότητας (EFQM)'.

Μια και συμπέρασμα δεν επρόκειτο να βγει, είπα να αλλάξω συνομιλητή και πέρασα στον υπεύθυνο για τα δίκτυα του κέντρου της περιοχής μου. Αυτός, αφού επικοινώνησε με τον ίδιο ανωτέρω 'τεχνικό', μου είπε -λίγο έως πολύ- τα ίδια πράγματα, δηλαδή ότι δεν μπορούν να ικανοποιηθούν αιτήσεις για ISDN προς το παρόν και ότι εκκρεμούν περίπου 70 αιτήσεις στο κέντρο του Ν. Κόσμου από τις 31/1/2000! Οσο για την αιτία του προβλήματος, ήταν σαφέστατος: δεν έχουν 'πόρτες'. (Ε, πέσ' το έτσι, βρε αδερφέ, να καταλαβαινόμαστε! Τώρα μάλιστα. Εγινες πλήρως κατανοητός!) Φαίνεται τους τις πήραν οι εξαγριωμένοι συνδρομητές στην τελευταία επιδρομή...

Απ' ό,τι κατάλαβα εκ των υστέρων, το ίδιο το κέντρο έχει έλλειψη σε συγκεκριμένα hardware εξαρτήματα, απαραίτητα για τις ISDN γραμμές. Αυτά παρέχονται στα κέντρα του ΟΤΕ από τη Siemens και την... Intracom (έλεγα κι εγώ, πού θα πάει; Δεν θα ξεπεταχτεί από κάπου κι αυτό το όνομα; Ξέρετε... η γνωστή εταιρία με το περίφημο modem για ISDN, το Netmod. Ξύνω πληγές μήπως;).

Επικοινωνώντας εντέλει με την Intracom, ένας νεαρός υπάλληλος του Helpdesk (αφού του εξήγησα την περίπτωση) αναφέρθηκε σε πιθανά προβλήματα στην παροχή των Netmods, τα οποία όμως διαψεύσθηκαν αργότερα κατηγορηματικά από τον προϊστάμενο. Ο τελευταίος, ευγενέστατος μεν, δεν έλεγε όμως να απαντήσει στην άμεση ερώτησή μου και μίλησε για πιθανή έλλειψη στο hardware των κέντρων του ΟΤΕ (κάτι το οποίο είχα ως δεδομένο από τις προηγούμενες συνομιλίες μου). Ζήτησα συγκεκριμένες πληροφορίες για τη φύση του εξαρτήματος που παρουσιάζει έλλειψη και αν πράγματι αυτή οφείλεται στην Intracom. Περισσότερες πληροφορίες δεν μπορούσε να μου δώσει γιατί 'δεν ήξερε από αυτά τα πράγματα', ενώ ο υπεύθυνος γι' αυτά λείπει σε ταξίδι (γκουχ γκουχ) στο εξωτερικό και πιθανόν να επιστρέψει σε μία βδομάδα... Το e-mail του υπευθύνου δεν μου κοινοποιήθηκε, αλλά 'μπορώ να απευθυνθώ στο γενικό e-mail για τα προϊόντα της Intracom και θα προωθηθεί στο σωστό άτομο...'.

Συμπέρασμα δεν βγήκε. Κι ούτε περίμενα φυσικά να βγει... Τελικώς φταίει ο ΟΤΕ, η Intracom, η άτιμη η κοινωνία ή ο Φιλιππίδης που μου πήρε το Soldier of Fortune μέσα από τα χέρια (δεν θα τον πετύχω σε καμιά αρένα του Quake 3; Θα δει τι έχει να πάθει...); Η ανωτέρω εμπειρία προς γνώση και συμμόρφωση. Υπομονή. Δεν θα ανοίξει σύντομα η αγορά στις τηλεπικοινωνίες; Θα ανοίξει... Και τότε: 'Κάθε... οργανισμός τηλεπικοινωνιών... στον πάγκο του'! Ο ΟΤΕ πάντως δεν έχει να φοβάται τίποτα, έτσι; Διότι όπως αναφέρει και στο site (www.ote.gr): 'για τον ΟΤΕ η ανάπτυξη της ποιότητας αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα της δράσης του, δεν αποτελεί πολυτέλεια, αλλά υποχρέωση προς τον πελάτη'".

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΑΓΑΠΗΣ ΚΑΙ ΠΑΘΟΥΣ

Κόκκινη κλωστή δεμένη, στην ανέμη τυλιγμένη, δώσ' της κλώτσο να γυρίσει, παραμύθι ν' αρχινίσει! Αρχή του παραμυθιού, καλησπέρα σας...

Μια φορά κι έναν καιρό, που λέτε, ήταν ένας μικρός γιόκας που τον έλεγαν... Τέλος πάντων, κάπως τον έλεγαν, χωρίς όνομα θα ήταν το παιδί; Ας τον βαφτίσουμε Βιμπισκρίπτο. Αυτός ο γιόκας, λοιπόν, ήταν πολύ άτακτος, αλλά και πολύ... ερωτιάρης! Είχε δαγκώσει για τα καλά τη λαμαρίνα με μια κόρη όλο τσαχπινιά και χάρη, η οποία όμως (όπως συνηθίζεται στις πραγματικές κόρες) δεν ανταποκρινόταν στον έρωτά του. Τι ατυχία αυτό το παιδί! (Να δείτε που οι Βραζιλιάνοι θα κάνουν την πονεμένη ιστορία του σίριαλ, με την Εσμεράλδα στο ρόλο της άκαρδης κόρης.) Και τι δεν είχε κάνει για να τον προσέξει! Τι να φανεί κάτω από το παράθυρό της την περίμενε, τι ακατάπαυστα την πολιορκούσε, τι καντάδες στο σεληνόφως και το ημίφως της έκανε, τι χαμόγελα της χάριζε, τι τον ουρανό με τα άστρα της έταζε, τι εύγλωττες ματιές της έριχνε, τίποτα, τίποτα! Ολα εις μάτην! Η κόρη βράχος ηθικής και ακεραιότητας. ("Πνεύμα και ηθική" που θα 'λεγε και ο αξέχαστος Αυλωνίτης.) Μέχρι που τελικά βρήκε τη λύση, βρήκε πώς να κάνει το κάστρο να πέσει: Της έστειλε ερωτικά ραβασάκια! Η αρχέγονη μητέρα όλων των μεθόδων προσέγγισης του ασθενούς φύλου λειτούργησε και στην τρίτη χιλιετία μ.Χ.! Αχ "όλα τριγύρω αλλάζουνε κι όλα τα ίδια μένουν"... "I LOVE YOU" της έγραφε απελπισμένα, μέχρι που η κόρη λύγισε (τη σημαδιακή ημερομηνία της 4ης Μαΐου του 2000) και τον δέχθηκε στην αγκαλιά της. Στην αρχή η σχέση τους ήταν πλατωνική: Λίγη ρομαντζάδα στο παραλιακό καφέ μπαρ "Το Γουίντοουζ Σύστεμ" και από εκεί βουρ για ψαράκι στην κοσμική ταβέρνα "Η Ρέτζιστρι". Αν ο καιρός ήταν καλός, τελείωναν τη νύχτα τους στο ελληνάδικο "Ενα ριμπούτ κι ένα βερμούτ χωρίς σουκρούτ", αλλιώς μιλούσαν με τις ώρες μπροστά στη μαντεμένια στόφα του "Αουτλουκ". Ο γιόκας, όμως, ήταν βιαστικός. Ηθελε η σχέση τους να προχωρήσει παραπέρα, να καρποφορήσει, να ολοκληρώσουν τον έρωτά τους, βρε αδερφέ! Τι στο καλό, στο 2000 ζούμε! Επιβιώσαμε του Millennium bug και θα κολλήσουμε τώρα σε αναστολές της περασμένης χιλιετίας; Δεν λέει. Ετσι ο Βιμπισκρίπτος προχώρησε. Κάπως άγαρμπα και απότομα είν' η αλήθεια, επειδή όμως ήταν και λίγο τζέντλεμαν δεν της "άλλαξε τα φώτα" (κατά το κοινώς λεγόμενον - με το συμπάθιο κιόλας) αλλά τα αρχεία. Τα τζεϊπέγκ, τα εμπέγκ, τα γκιφ, τα έιτζτιεμέλ, όλα της τα άλλαξε σε βιμπιές, έτσι για να της θυμίζουν το όνομά του. Ρομαντική ψυχή. Η κόρη αποδείχθηκε ιδιαίτερα "παραγωγική" (κουνέλα, κατά το -πάλι- κοινώς λεγόμενον). Ομως οι αναρίθμητοι καρποί του έρωτά τους μοιράστηκαν ασκαρδαμυκτί σε όσους γνωστούς και φίλους περιλάμβανε η ατζέντα της κόρης, καθώς τα αισθήματά τους μπορεί να ήταν πλούσια, δεν μπορούσαν όμως να αντέξουν οικονομικά το βάρος της ανατροφής τόσων γιων (κοίτα να δεις σύμπτωση, όλοι γιόκες, καμία κοράκλα - άτυχε πατέρα!). Μάλιστα, καθώς ήταν καλοί πελάτες, το "Αουτλουκ" τους παραχώρησε δωρεάν λεωφορείο 52 θέσεων, μίας κουζίνας κι ενός λουτροκαμπινέ, για την πιο άνετη μεταφορά των μονάκριβών τους. Με τον τρόπο αυτό οι γιοι του γιόκα και της κόρης απλώθηκαν σε όλη την υφήλιο, πιστοί στη θεϊκή εντολή "αυξάνεσθε και πληθύνεσθε και κατακυριεύσατε την γην". Και όλοι έχουν να λένε για τους υιούς και για τους υιούς των υιών του Βιμπισκρίπτου ότι, ακόμα και αν εμφανισιακά πολλοί δεν μοιάζουν στον ένδοξο πρόγονό τους, ωστόσο αναγνωρίζονται εύκολα από την έντονα ερωτική διάθεσή τους (λέτε, τελικά, ο γιόκας να ήταν Ελληνας;). Αυτή ήταν, κυρίες και κύριοι, η πραγματική ιστορία του υιού "VBS.LoveLetter.A", και μην ακούτε τις διαδόσεις. Δεν πρόκειται για κακόβουλη επίθεση, αλλά για μια απλή, ρομαντική ιστορία, η οποία, όπως λίγες του είδους της, είχε happy end (για ποιον, δεν το εξετάζουμε εδώ). Αλλωστε, ακόμα και ο πλέον ανυποψίαστος χρήστης μπορεί να καταλάβει ότι η ερωτική πρόσκληση "I LOVE YOU" του Βιμπισκρίπτου δεν έχει αποδέκτη τον ίδιο το χρήστη, αλλά την πολυπόθητη κόρη, η οποία

"WAP"; ΟΠΩΣ ΛΕΜΕ "WHAT;"

Οι υπολογιστές εισβάλλουν στην κινητή τηλεφωνία - με ό,τι κι αν συνεπάγεται αυτό...

Οι Wappies, που λέτε, είναι ένα νέο είδος ανθρωποειδούς, το οποίο αποτελεί μια ενδιάμεση κατάσταση του γιάπι και του κομπιουτερά - είναι τέλος πάντων ανθρωπίδες στους οποίους ανήκει και η αφεντιά μου. Από τη μια μεριά το WAP λειτουργεί σε κινητά τηλέφωνα, εξ ου και ο γιαπίστικος χαρακτηρισμός του, και από την άλλη έχει σχέση με ISPs και Internet, χαρακτηριστικά τα οποία είναι κατά βάση προνόμια των υπολογιστών. Κινητό τηλέφωνο έχω εδώ και κάνα-δυο χρόνια (μη χάσω) και η αλήθεια είναι ότι το χρησιμοποιώ σε εξαιρετικές περιπτώσεις. Αυτό που μου έκανε εντύπωση περισσότερο στη συσκευή που είχα μέχρι πρότινος (Nokia 6110) είναι ότι έκανε ό,τι της έλεγες. Ηθελες να καλέσεις κάποιον φίλο; Πατούσες ένα κουμπί και τσουπ! Ο φίλος ακουγόταν στην άλλη άκρη της γραμμής. Σε έπαιρνε κάποιος φίλος; Το όνομά του εμφανιζόταν στην οθόνη του κινητού (αν είχες αποθηκεύσει το νούμερό του, βέβαια). Ηθελες να αλλάξεις τις ρυθμίσεις; Τις άλλαζες χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Ηθελες να

είναι προσεκτικά κρυμμένη στο ψυχρό, υπολογιστικό σύστημά του πίσω από 98 (πολλές φορές και 2000) ολόκληρα παράθυρα και, παρ' όλα αυτά, απαντά στο κάλεσμα του αγαπημένου της. Ως νέα Καπουλέτου, η κόρη απαρνείται το σύστημα, απαρνείται τα αρχεία και τις καταχωρίσεις της για χάρη του αγαπημένου της. Τι θέλετε, δηλαδή; Να ξαναγραφτεί η ιστορία του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας;
Τι περισσότερο χρειάζεστε για να συγκινηθείτε από το δράμα αυτών των δύο νέων, αγαπητοί αναγνώστες; Προς τι το μίσος και τα αντιβάιρους; Προς τι ο Μακάφη και ο Νόρτον; Προς τι ο πανικός και το φορμάτ; Ε;
Χωρίς αστεία τώρα, δεν ξέρω πόσους από εσάς "χτύπησε" ο υ-ιός, κι όσους τους χτύπησε περαστικά τους, αλλά εμείς εδώ τη γλιτώσαμε στο "παρά τρίχα". Κι αυτό διότι ο LoveLetter έκανε την εμφάνισή του σε έναν από τους υπολογιστές του δικτύου κρυμμένος, όπως συνηθίζει, σε ένα mail attachment. Ευτυχώς, ο συνάδελφος στον οποίο έφτασε υποψιάστηκε ότι κάτι στραβό συμβαίνει κι έτσι δεν άνοιξε το attachment. Αν γινόταν αυτό, ουαί τοις ηττημένοις! Αμφιβάλλω αν κυκλοφορούσε αυτό το "PC Master" στα περίπτερα. Πώς το υποψιάστηκε; Το e-mail φαινόταν να προέρχεται από έναν καθ' όλα σοβαρό επιχειρηματία του εξωτερικού, με τον οποίο ο συνάδελφος είχε επαγγελματική αλληλογραφία. Ε, είναι δυνατόν ένας άνθρωπος τον οποίο γνωρίζεις μόνον σε αυστηρά επαγγελματική βάση να σου στέλνει γράμμα με τίτλο "I LOVE YOU" και με ενσωματωμένο ερωτικό ραβασάκι; Δύσκολο. Ετσι, το πρώτο που έκανε ήταν να φωνάξει κάποιον από τη σύνταξη του "PC Master" να ρίξει μια ματιά, ο οποίος ανατριχιάζοντας έσβησε πάραυτα το e-mail χωρίς πολλές περιστροφές. Κι έτσι τη γλιτώσαμε - μέχρι τώρα τουλάχιστον...

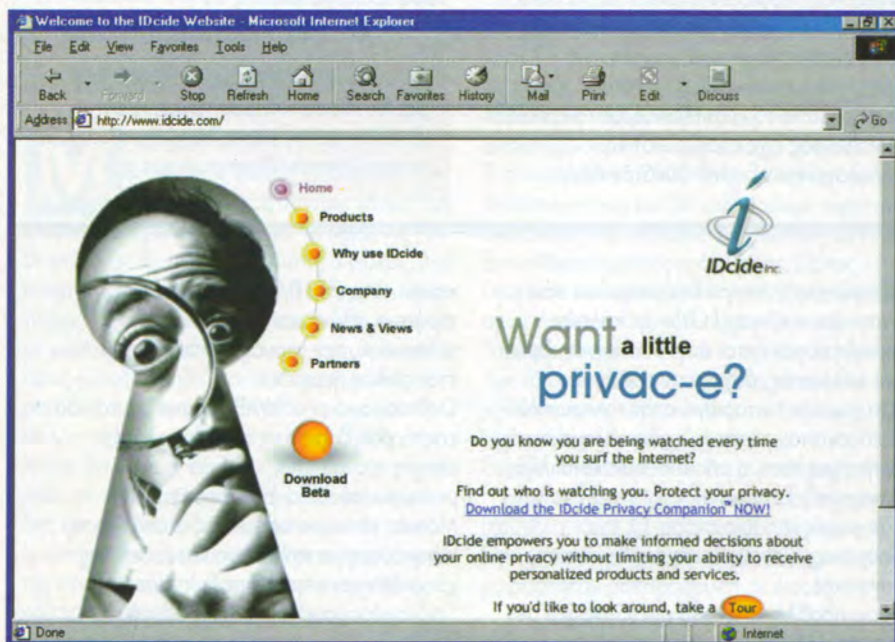
Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

χαμηλώσεις ή να δυναμώσεις τον ήχο; Το αντίστοιχο πλήκτρο ανταποκρινόταν στις προσδοκίες σου.
Με την εμφάνιση των "WAP enabled" κινητών τηλεφώνων τα πράγματα άλλαξαν. Η πληροφορική εισέβαλε στο χώρο της κινητής τηλεφωνίας, φέρνοντας μαζί της όλα τα χαρακτηριστικά της: πρωτόγνωρες δυνατότητες αλλά και... bugs. Πολλά bugs.
Το νέο κινητό που προμηθεύτηκα (Nokia 7110 - πάντα πιστός στη φινλανδική εταιρία) είναι ένα τεχνολογικό θαύμα. Το software είναι από τα καλύτερα που έχω δει (ιδιαίτερα μου άρεσε το γεγονός ότι μπορώ να αποθηκεύω πολλά τηλέφωνα και σημειώσεις σε ένα όνομα) και το roller του είναι ιδιαίτερα εξυπηρετικό. Φυσικά, το βασικό χαρακτηριστικό του είναι ότι μπορείς να συνδεθείς με WAP servers σε όλο τον κόσμο, από οποιοδήποτε σημείο κι αν βρίσκεσαι (κινητό γαρ). Εδώ αρχίζουν τα προβλήματα. Για να συνδεθείς με WAP servers θα πρέπει να έχεις λογαριασμό σε έναν ISP. Ε, λοιπόν, κατά τη διάρκεια της κλήσης του ISP από το κινητό, πολλές φορές το τηλέφωνο "κολλάει" - θέλει reset! Ομολογουμένως, πρώτη φορά συναντώ κάτι τέτοιο σε κινητό. Μάλιστα, όταν "κολλήσει", δεν υπάρχει απλή σωτηρία όπως στους υπολογιστές - βλέπετε, δεν έχει κουμπάκι reset. Ετσι, θα πρέπει να βγάλεις την μπαταρία, ώστε να σβήσει το κινητό, και να την ξαναβάλεις! Εκνευριστικό, έτσι;
Αμ το άλλο; Είπαμε ότι το software του 7110 επιτρέπει την καταχώριση πολλών αριθμών (σπιτιού, γραφείου, κινητού κ.λπ.) σε ένα όνομα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αν σε κάποιο όνομα υπάρχει αποθηκευμένος μόνον ένας αριθμός (σταθερού συνήθως) τηλεφώνου, το κινητό δεν μπορεί να κάνει αναγνώριση κλήσης! Οταν σε καλούν δηλαδή εμφανίζεται στην οθόνη ο αριθμός του καλούντος, άσχετα αν εσύ έχεις καταχωρίσει τον αριθμό στον τηλεφωνικό κατάλογο του κινητού. Στο πρόβλημα αυτό βρήκα μια λύση, η οποία βέβαια είναι λίγο "γκαγκάν": Ξανακαταχωρίζεις τον αριθμό δύο φορές στο ίδιο όνομα. Ω, του θαύματος, η αναγνώριση τώρα γίνεται κανονικά!
Για τα προβλήματα αυτά απευθύνθηκα σε ένα Nokia Club, από αυτά που υπάρχουν διάσπαρτα στην περιοχή του λεκανοπεδίου. Μου είπαν ότι πρέπει να κάνω αναβάθμιση στο software, γεγονός που θα έχει ως αποτέλεσμα να σβηστούν όλα τα τηλέφωνα από τη μνήμη του κινητού (ξέχασα να πω ότι η δυνατότητα των πολλαπλών τηλεφώνων σε ένα όνομα δεν υποστηρίζεται από τις κάρτες SIM). Μεγάλη απόφαση. Χώρια που μου έδωσαν την εντύπωση ότι το 7110 στερείται υποστήριξης. Ούτε το Data Suite υπήρχε, ώστε να συνδέσω το 7110 με τον υπολογιστή μου και να αποθηκεύσω τουλάχιστον εκεί τα τηλέφωνα, ούτε καν μια θηκούλα για να προστατεύσω τη συσκευή από τις κακοτοπιές. Τίποτα. Είπα να γυρίσω στο 6110 μέχρι να υποστηριχθεί κανονικά το 7110, αλλά άμα συνηθίσεις την τεράστια οθόνη και τις ευκολίες του τελευταίου, δεν γυρνάς με τίποτα πίσω. Κι έτσι, απλώς περιμένω.
Οσον αφορά στο "WAP Internet" αυτό καθ' εαυτό, μου θύμισε τις παλιές, καλές (;) εποχές του Internet, τότε που μεσουρανούσαν οι browsers Lynx και Mosaic, τότε που τις εικόνες στον Web τις κυνηγούσες με το δίκαννο και οι σελίδες χρηστών ήταν γεμάτες με links προς "ενδιαφέρουσες τοποθεσίες" (σιγά μην υπήρχαν search engines). Πάντως είναι βολικό, ακόμα και τώρα που βρίσκεται στη δοκιμαστική μορφή του. Από τα πρώτα ελληνικά sites που βγήκαν στον "αέρα" μπορεί κανείς να δεί την κίνηση στους δρόμους της Αθήνας, το χρηματιστήριο, το πρόγραμμα των κινηματογράφων, χρήσιμα τηλέφωνα, διευθύνσεις και τηλέφωνα εστιατορίων, να πραγματοποιήσει αναζητήσεις στον τηλεφωνικό κατάλογο του ΟΤΕ και αρκετά άλλα ενδιαφέροντα και χρήσιμα πραγματάκια. Πιστεύω λοιπόν ότι το WAP έχει μεν πολύ δρόμο ακόμα μπροστά του, αλλά θα εδραιωθεί, πιθανότατα συμπληρώνοντας και όχι αντικαθιστώντας το "κλασικό" Internet.



Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

COOKIES
Ποιος εμπιστεύεται τα μπισκότα;



Τα γνωστά και μη εξαιρετέα "μπισκότα" των Web browsers κρύβουν περισσότερους κινδύνους από όσους φαντάζονται οι περισσότεροι. Οσο η χρήση του Internet διαδίδεται τόσο οι "παγίδες" παραμονεύουν σε κάθε γωνία. Οσο δε το ηλεκτρονικό εμπόριο και η on-line διαφήμιση εισβάλλουν στη ζωή μας τόσο οι εταιρίες θα βρίσκουν τρόπους για να μαθαίνουν τις προτιμήσεις και τις επιθυμίες μας.

Η λεγόμενη αλληλεπίδραση ανθρώπου-τεχνολογίας, που διατυμπανίζεται από διαφημιστές και διαφημιζομένους καθώς και από τους φλογερούς υπέρμαχους της νέας τεχνολογίας, γίνεται δυνατή στο Internet με τη χρήση διάφορων μικροτεχνικών, που κάνουν την επικοινωνία λίγο πιο προσωπική. Μεταξύ των τεχνικών αυτών συγκαταλέγονται τα γνωστά μας "μπισκοτάκια", δηλαδή τα cookies των Web bowsers.

Η ιστορία με τα cookies είναι αρκετά παλιά και ξεκίνησε για να εξυπηρετήσει επικοινωνιακές ανάγκες των δημιουργών Web sites καθώς και για να διευκολύνει το surfing. Σε κάποια sites, για παράδειγμα, είναι απαραίτητο να περάσετε μέσα από μια διαδικασία log-in, ούτως ώστε να δώσετε τα στοιχεία σας και να επιβεβαιώσετε πως είστε ο registered χρήστης που ισχυρίζεστε ότι είστε (συνήθως αυτό γίνεται με το να δίνετε το password σας). Για να μην επαναλαμβάνετε συνέχεια (καθημερινώς σε κάποιες περιπτώσεις) την ίδια διαδικασία, η οποία μάλιστα συχνά είναι αρκετά χρονοβόρα, ένα site μπορεί να τοποθετήσει ένα cookie στον υπολογιστή σας, έτσι ώστε την επόμενη φορά που θα θελήσετε να συνδεθείτε να χρησιμοποιήσει τις πληροφορίες που βρίσκονται αποθηκευμένες στο cookie για να επιτευχθεί η διαδικασία. Κατά την ίδια λογική, ένα cookie μπορεί να χρησιμεύσει για να θέσετε τις δικές σας επιλογές και ρυθμίσεις σε κάποιο site που υποστηρίζει την παραμετροποίηση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα σε αυτή την περίπτωση είναι το My Yahoo!, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε κατά βούληση τις παραμέτρους του Yahoo! με εντελώς προσωπικό τρόπο. Το cookie που θα δημιουργηθεί θα περιλαμβάνει όλες αυτές τις πληροφορίες που επιλέγετε με τέτοιον τρόπο ώστε τις επόμενες φορές η εμφάνιση και οι ρυθμίσεις του site να είναι έτσι όπως εσείς τις θέλετε.

Πρέπει να γράψω από την αρχή, για να αποφύγουμε τις παρεξηγήσεις, ότι ένα τέτοιο "τυχερό μπισκότο" δεν αποτελεί εστία κινδύνου για το σύστημά σας. Πρόκειται απλώς για ένα αρχείο text που βρίσκεται στο δίσκο σας και όχι μόνο μπορείτε να δείτε το περιεχόμενό του αλλά ακόμη και να το σβήσετε χωρίς καμία συνέπεια. Ως εκ τούτου, τα cookies δεν έχουν καμία σχέση με τους ιούς των υπολογιστών που κυκλοφορούν στην "πιάτσα". Δεν είναι προγράμματα ούτε και μπορεί να καταστρέψουν τα προγράμματα και τα δεδομένα που βρίσκονται αποθηκευμένα στους δίσκους σας. Οσον αφορά στη χωρητικότητα στο δίσκο, αυτή δεν θα πρέπει να σας προβληματίζει. Αφ' ενός το μέγεθος ενός αρχείου text είναι πολύ μικρό και αφ' ετέρου οι δύο βασικότεροι Web browsers της αγοράς, ο Navigator της Netscape και ο Explorer της Microsoft, έχουν ειδική πρόβλεψη για τον έλεγχο των cookies που μπορεί να μαζευτούν στο δίσκο σας. Ο μέγιστος αριθμός cookies που επιτρέπει ο Navigator να αποθηκευτούν είναι 300, ενώ ο Internet Explorer αποθηκεύει τα cookies μέσα στο φάκελο Temporary Internet Files, του οποίου το μέγεθος μπορείτε να προκαθορίσετε.

ΑΘΩΑ 'Η ΕΝΟΧΑ;

Η ανωτέρω περιγραφή αγγίζει μόνο τη φωτεινή πλευρά των "μπισκότων". Οπως σίγουρα μαντέψατε, υπάρχει και η σκοτεινή πλευρά τους, η οποία έχει να κάνει με το μόνιμο βραχνά των τηλεπικοινωνιών και του Internet: την ασφάλεια δεδομένων και πληροφοριών. Ετσι κι αλλιώς, ό,τι κινείται στο Διαδίκτυο είναι ύποπτο, μετά την έκταση που έχουν πάρει διάφορες καταγγελίες σχετικά με την παράνομη συλλογή πληροφοριών από sites αμφίβολης προέλευσης καθώς και από "σεβαστές" εταιρίες, όπως η Intel, η RealNetworks και η "βασίλισσα" της πρακτικής αυτής (καταδικασθείσα πλέον) Microsoft.

Αν και τα ίδια τα cookies δεν θα μπορούσαν να αποτελέσουν άμεση απειλή για τα δεδομένα που βρίσκονται αποθηκευμένα στον υπολο-

γιστή σας, αφού δεν είναι καν προγράμματα, εντούτοις κρύβουν κάποιους κινδύνους, που καλό είναι να τους γνωρίζουμε. Ο βασικός λόγος που ίσως σας κάνει να ανησυχείτε για ένα cookie που δέχεστε είναι η δυνατότητα που έχει ένα site να καταγράψει τις συνήθειές σας κατά την πλοήγηση στα διάφορα Web sites. Πρόκειται δηλαδή για μια συλλογή πληροφοριών τις οποίες εσείς δεν είχατε ποτέ θελήσει να αποκαλύψετε. Τα cookies μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως "συσκευές παρακολούθησης" από εκείνους που θα είχαν συμφέρον να γνωρίζουν τις διαδικτυακές συνήθειές σας.

Είναι ευνόητο πως μια διαφημιστική εταιρία μπορεί να αξιοποιήσει στο έπακρο τις πληροφορίες που σχετίζονται με τις προτιμήσεις σας και τις καθημερινές επισκέψεις σας σε διάφορα Web sites. Αν ένας διαφημιστής γνωρίζει αυτές τις πληροφορίες, μπορεί να καταστρώσει αναλόγως τη διαφημιστική καμπάνια του και να σας στείλει διαφημιστικό υλικό που σίγουρα θα σας ενδιαφέρει και δεν θα το πετάξετε με την πρώτη. Αν, λοιπόν, του ρίξετε μια ματιά, ο διαφημιστής θα έχει κερδίσει το παιχνίδι (και το... ψωμί του!). Πρόκειται, προφανώς, για κανονική υπόθεση παρακολούθησης, η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και από άλλους φορείς για να εξακριβώσουν ποια sites επισκέπτεστε. Φανταστείτε μια (φανερή ή μυστική) αστυνομική υπηρεσία να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή ποιους κόμβους βλέπετε και πόσο συχνά. Η έννοια της ανωνυμίας, η οποία αποτελεί ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του Internet, μπορεί να ακυρωθεί, αν κανείς δεν προσέχει τι συμβαίνει με τα cookies του υπολογιστή του.

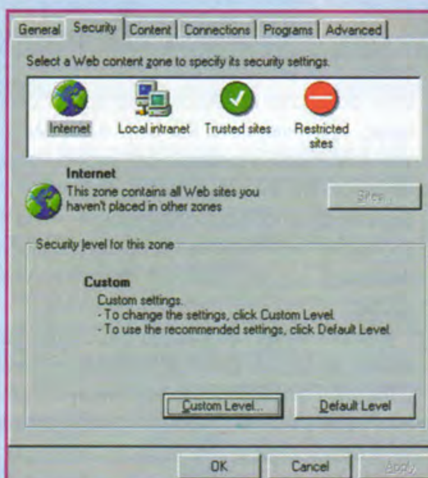
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙΣ

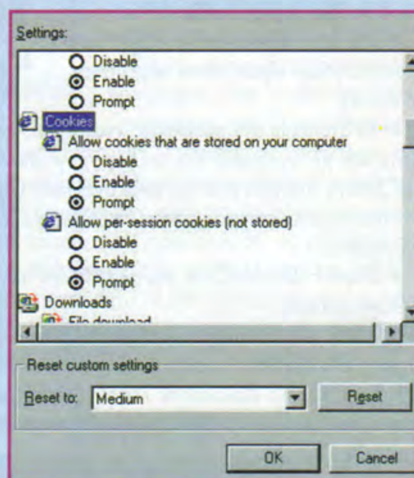
Μία από τις υποθέσεις που είδαν το φως της δημοσιότητας τον τελευταίο καιρό ήταν η "ανοικτή" συγκέντρωση προσωπικών πληροφοριών των χρηστών του Διαδικτύου από τη μεγαλύτερη διαφημιστική εταιρία του Internet, την DoubleClick Inc. Με δυο λόγια, αυτό που κάνει η DoubleClick είναι να δημιουργεί τα προφίλ των χρηστών που επισκέπτονται τα 11.500 sites που χρησιμοποιούν τις διαφημιστικές υπηρεσίες της εταιρίας. Το καλοκαίρι η εταιρία προέβη σε μια κίνηση ιδιαίτερα σημαντική για τη διαφήμιση: Αγόρασε την Abacus Direct Corp., εταιρία που ειδικεύεται σε υπηρεσίες direct marketing, η οποία διατηρεί βάση δεδομένων με τα ονόματα, τις διευθύνσεις και τις αγορές λιανικής του 90% των νοικοκυριών της Αμερικής. Με τη βοήθεια των sites με τα οποία συνεργάζεται και αυτής της database, η DoubleClick μπορεί να μεταχειρίζεται τα cookies με τέτοιον τρόπο ώστε να μαθαίνει τις προτιμήσεις των χρηστών-πελατών, ακολουθώντας και τις κατάλληλες διαφημιστικές πρακτικές (ακόμη και προσωποποιημένη διαφήμιση). Αν εσείς, δηλαδή, επισκέπτεστε ένα site που περιέχει διάφορες διαφημίσεις, μπορεί καμία από αυτές να μη σας κινήσει το ενδιαφέρον. Αν, όμως, οι διαφημίσεις αυτές έχουν σχέση με τα sites που έχετε επισκεφθεί (για παράδειγμα, gaming sites), τότε το πιθανότερο είναι μια διαφήμιση για ένα συναφές προϊόν να μην περάσει τελείως απαρατήρητη. Κάτι αντίστοιχο με αυτό που γίνεται με τις "έξυπνες διαφημίσεις" των μηχανών αναζήτησης, όπως της AltaVista. Δοκιμάστε, για παράδειγμα, να δώσετε στην AltaVista τη λέξη-κλειδί "books". Μαζί με τα αποτελέσματα της αναζήτησης θα λάβετε και μια πολύ όμορφη διαφημισούλα του ηλεκτρονικού βιβλιοπωλείου Amazon. Στη μια περίπτωση, εσείς έχετε αποκαλύψει την προτίμησή σας (δίνοντας

ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΑ COOKIES!

◄ ΑΝ ΕΧΕΤΕ INTERNET EXPLORER

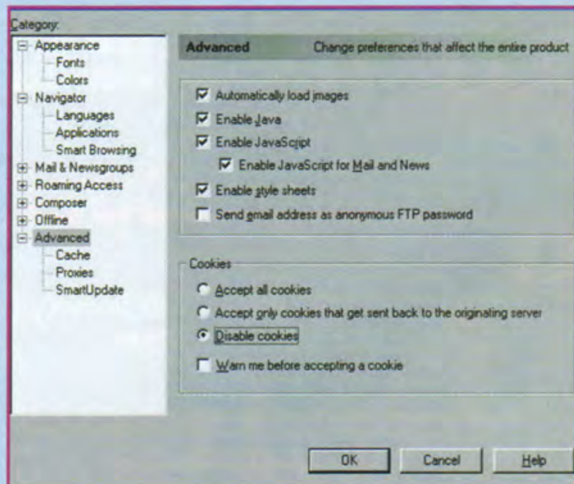
Για να ελέγξετε τη συμπεριφορά του browser σας όσον αφορά στα cookies, επιλέξτε Tools > Internet Options... από το menu. Στο πλαίσιο που θα εμφανιστεί, κάνετε κλικ στο tab Security κι έπειτα πατήστε το button "Custom Level...", που βρίσκεται στο κάτω μέρους αυτού του dialogue box. Στο επόμενο πλαίσιο χρησιμοποιήστε την μπάρα κύλισης στα δεξιά για να βρείτε την ενότητα Cookies μέσα στα Settings. Κάτω από την ενότητα Cookies υπάρχουν δύο επιλογές: "Allow cookies that are stored on your computer" και "Allow per-session cookies (not stored)". Αν θέλετε να επιλέγετε εσείς κάθε φορά αν θα δεχτείτε ένα cookie από κάποιο site, επιλέξτε και στις δύο περιπτώσεις "Prompt". Αν θέλετε να τα μπλοκάρετε τελείως, επιλέξτε "Disable".





◄ ΑΝ ΕΧΕΤΕ NETSCAPE NAVIGATOR

Επιλέξτε Edit > Preferences... από το menu. Στο dialogue box που θα εμφανιστεί, επιλέξτε από το αριστερό πλαίσιο Advanced. Στη δεξιά πλευρά του box, στο κάτω μέρος υπάρχει η ενότητα Cookies. Για να μπλοκάρετε τα ενοχλητικά μπισκότα, επιλέξτε "Disable Cookies". Αν θέλετε να σας προειδοποιεί ο browser ότι κάποιο site προσπαθεί να σας στείλει ένα cookie, τσεκάρετε το κουτάκι "Warn me before accepting a cookie".

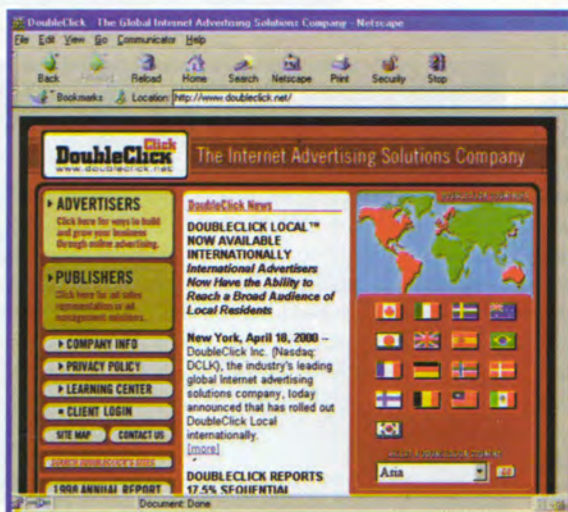


"books"), στην άλλη όμως γίνεται κάτι αντίστοιχο χωρίς να το γνωρίζετε. Εξάλλου, η αντιπαραβολή της βάσης δεδομένων της Abacus με τα στοιχεία που συγκεντρώνονται μέσω των cookies αποτελεί σαφή παραβίαση της ανωνυμίας, αφού πλέον μπορεί η DoubleClick να εξακριβώσει την ταυτότητά σας. Και αν αυτό σας φαίνεται σενάριο επιστημονικής φαντασίας, σας πληροφορώ ότι δεν είναι και πολύ απίθανο.

Ας παρακολουθήσουμε, όμως, εν συντομία τη διαδικασία:

- Η υπηρεσία της DoubleClick στέλνει ένα cookie στον browser σας και του δίνει ένα ξεχωριστό ID.
- Η εταιρία έπειτα στέλνει σε κάποιο site, στο οποίο είχατε κάνει registration, το ίδιο ID.
- Το ανωτέρω site προφανώς γνωρίζει ποιοι είστε και με τη σειρά του στέλνει στην DoubleClick τα στοιχεία που της είναι αναγκαία για να αναγνωρίσει κάποιο χρήστη στον κατάλογο της Abacus.
- Ιδού! Η DoubleClick γνωρίζει πλέον τον εν λόγω χρήστη.

Βεβαίως, είναι σαφές ότι για να σας αναγνωρίσει η DoubleClick πρέπει να είστε κάτοικοι Αμερικής και να βρίσκεστε καταχωρισμένοι



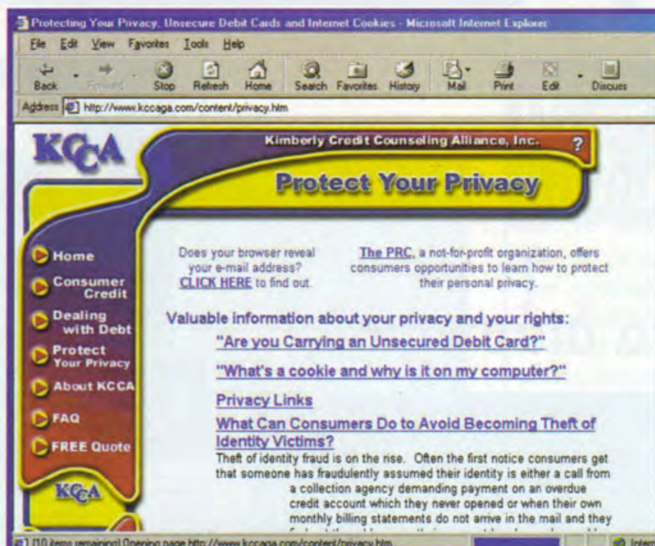
στην database της Abacus. Το πρώτο βήμα, όμως, έχει γίνει, έστω και στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, και τίποτα δεν μπορεί να μας πείσει ότι μια αντίστοιχη πρακτική δεν θα υιοθετηθεί από τις ευρωπαϊκές εταιρίες - για να μη σας πω (και τρελαθούμε τελείως, δηλαδή!) ότι μπορεί ήδη να γίνεται και να μην το γνωρίζουμε...

Η υπόθεση έχει φτάσει στα δικαστήρια έπειτα από αγωγή που έκανε μια Καλιφορνέζα εναντίον της DoubleClick για παράνομη συλλογή και πώληση καταναλωτικών πληροφοριών. Η εταιρία έχει ήδη παραδεχτεί δημοσίως, με ανακοίνωσή της, ότι προχωρεί στην ανάπτυξη ενός δικτύου παρακολούθησης των συνηθειών και των προτιμήσεων των χρηστών σε συνεργασία με άλλα sites. Ξεκάθαρα η εταιρία δηλώνει πως φιλοδοξεί να δημιουργήσει μια βάση δεδομένων όχι μόνο με τα ονόματα και τις διευθύνσεις των καταναλωτών αλλά και με όλο το ιστορικό των αγορών τους μέσω ταχυδρομείου ή μέσω Internet - μια βάση δεδομένων που θα μπορεί να... μοσχοπουλήσει αργότερα σε οποιαδήποτε εταιρία net θα θελήσει να ξέρει σε ποιους χρήστες να απευθυνθεί και πώς. Η δικαιολογία ότι μπορεί κάποιος να ρυθμίσει τον browser του έτσι ώστε να μη δέχεται τα cookies δεν ευσταθεί, αφού γνωρίζουμε όλοι πως ολοένα περισσότεροι χρήστες γνωρίζουν μόνο τα βασικά από υπολογιστές.

Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι σε ένα άκρως καταναλωτικό σύστημα, όπως είναι αυτό των σύγχρονων δυτικών κοινωνιών, η διαφήμιση αποτελεί το βασικότερο όχημα για την προώθηση των οικονομικών συμφερόντων των εταιριών. Μέσα σε ένα τέτοιο παγκόσμιο σύστημα είναι προφανές ότι στο βωμό του κέρδους πολ-

λές ελευθερίες είναι δυνατό να θυσιαστούν, ακόμη και με τις ευλογίες των πολιτικών θεσμών (κυβερνήσεις, διεθνείς οργανισμοί κ.λπ.).

Για να δείτε αυτά που γράφω σχετικά με την DoubleClick με την κατάλληλη... ζωντάνια, απλώς συνδεθείτε με το site της (www.doubleclick.com) και επιλέξτε την ενότητα "Privacy Policy". Οι ενότητες "Cookies and Opt Out" και "Information Collected by DoubleClick's Web Sites" είναι γλαφυρότατες! Προσωπική διαφήμιση για τον καθένα, ανάλογα με τις προτιμήσεις του και τις επισκέψεις που έχει κάνει σε sites που έχουν σχέση με την DoubleClick... και όποιος αντέξει!



ΤΑ ΠΟΛΛΑ ΜΠΙΣΚΟΤΑ...

...παχαίνουν, φυσικά! Για αυτό, καλό είναι να προσέχετε τι και πώς συμβαίνει στον υπολογιστή σας. Κυρίως, πρέπει να έχετε τα "μάτια" και τα "αυτιά" σας ανοικτά για ό,τι μπορεί να διακινηθεί από τον browser σας χωρίς να το πάρετε χαμπάρι. Στο Internet κυκλοφορούν διάφορα αντι-μπισκοτικά (ωχ, το μάτι μου!!!) προγραμματάκια, που μπορούν να σας προφυλάξουν από ανεπιθύμητες παρενέργειες. Κάποια από αυτά ίσως να σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα, διότι ξεπερνούν τις απλές λειτουργίες των browsers και σας επιτρέπουν να διαχειριστείτε όπως θέλετε τα cookies.

Με το Cookie Pal, για παράδειγμα, μπορείτε να καθορίσετε από ποια sites θα δέχεστε cookies και από ποια όχι, έτσι ώστε να μην είναι ανάγκη να αλλάζετε συνέχεια τις ρυθμίσεις Enabled και Disabled του browser σας. Το πρόγραμμα λειτουργεί και με τους δύο διαδεδομένους browsers, ενώ μπορείτε να κατεβάσετε την έκδοση shareware από τη διεύθυνση: http://www.kburra.com/cpal.html.

Πολύ χρήσιμο προγραμματάκι είναι επίσης το Cookie Crusher (http://www.thelimitsoft.com/cookie.html), που έχει φτάσει στην έκδοση 2.5. Θέτοντας τις προτιμήσεις σας μπορείτε να μπλοκάρετε τα ανεπιθύμητα cookies, ενώ πολλές είναι οι παράμετροι που έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε για να φέρετε το Web surfing στα μέτρα σας.

Τέλος, ακόμη ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα είναι το IDcide Privacy Companion, που οι υπεύθυνοι του ισχυρίζονται ότι "επιτρέπει την ασφάλεια των προσωπικών πληροφοριών πίσω στο χρήστη". Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σας πληροφορεί αν κάποιο site παρακολουθεί τις κινήσεις σας, τις επισκέψεις σας σε Web sites και μάλιστα ποιο είναι αυτό το site. Πρόκειται για ένα add-on στον browser, που μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://www.idcide.com/. PC

Θέλετε τερατάκια; Μήπως προτιμάτε σκοτεινά μυστήρια που ψάχνουν να βρουν τη λύση τους; 'Η θα επιθυμούσατε να μάθετε πώς θα ακούμε μουσική στο μέλλον; Οπως και να 'χει το πράγμα, συνεχίστε να διαβάζετε. Οι απαντήσεις είναι εδώ!

Κόκκαλο... στο διάστημα!



Αν κάποια από τις μελλοντικές διαστημικές αποστολές συμπεριλάβει στο πλήρωμά της και έναν... σκύλο, είναι σίγουρο πως το συμπαθές τετράποδο θα αρχίσει να γαβγίζει χαρούμενα μόλις το διαστημόπλοιο πλησιάσει την... Κλεοπάτρα! Ποια είναι η κυρία; Πρόκειται για έναν γιγαντιαίο αστεροειδή, μήκους 217 χιλιομέτρων και πλάτους 94, που, όπως θα διαπιστώσετε βλέποντας τη φωτογραφία που δημοσιεύουμε, έχει το σχήμα ενός... κόκκαλου! Οι αστρονόμοι γνώριζαν για την ύπαρξη της Κλεοπάτρας ήδη από το 1880, μόλις πρόσφατα όμως κατάφεραν να προσδιορίσουν το σχήμα της, έπειτα από παρατηρήσεις του περίφημου Αστεροσκοπείου Arecibo στο Πόρτο Ρίκο. Ο αστεροειδής βρίσκεται σε πολύ μεγάλη απόσταση από τη Γη (171 εκατομμύρια χιλιόμετρα) και δεν υπάρχει περίπτωση να συγκρουστεί ποτέ μαζί της. Οι επιστήμονες τον χαρακτηρίζουν ως ένα από τα πλέον ασυνήθιστα ουράνια σώματα του ηλιακού μας συστήματος και πιστεύουν πως δημιουργήθηκε από μια ιδιαίτερα βίαιη σύγκρουση ανάμεσα σε δύο άλλους αστεροειδείς. Αν πάντως κάποιο σκυλί επιχειρήσει ποτέ να τον δαγκώσει, το πιο πιθανό είναι ότι θα χάσει τα δόντια του, αφού η Κλεοπάτρα αποτελείται κυρίως από μέταλλο και συγκεκριμένα από ένα κράμα σιδήρου και νικελίου...

Η Κλεοπάτρα είναι ένας γιγαντιαίος αστεροειδής, μήκους 217 χιλιομέτρων και πλάτους 94, που, όπως θα διαπιστώσετε βλέποντας τη φωτογραφία που δημοσιεύουμε, έχει το σχήμα ενός... κόκκαλου!





Το ουράνιο jukebox

Είδαν και απόειδαν οι δισκογραφικές εταιρίες πως είναι μάλλον αδύνατο να αποφύγουν την κυριαρχία του MP3 format που απειλεί να σαρώσει τα πάντα (αν δεν το έχει καταφέρει ήδη), ιδίως με τα προγράμματα τύπου Napster και Gnutella, και αποφάσισαν να ακολουθήσουν τις επιταγές του παλιού ρητού: "Αν δεν μπορείς να το νικήσεις, ακολούθησέ το". Ετσι, λοιπόν, η Sony και η Universal ένωσαν τις δυνάμεις τους ανακοινώνοντας ένα νέο project, που στοχεύει στη δημιουργία του αποκαλούμενου "ουράνιου jukebox". Συγκεκριμένα πρόκειται για μία υπό ανάπτυξη συνδρομητική υπηρεσία η οποία, στην τελική μορφή της, θα παρέχει μουσική και βίντεο μέσω του Internet, και μάλιστα όχι μόνο σε προσωπικούς υπολογιστές αλλά και σε ασύρματες συσκευές, καθώς και σε αυτόνομα μοντέλα που θα κατασκευαστούν ειδικά για το σκοπό αυτόν.

Αντί οι καταναλωτές να αγοράζουν audio CDs, θα μπορούν, εντελώς νόμιμα, με την πληρωμή μιας μηνιαίας συνδρομής, να έχουν πρόσβαση σε ολόκληρους τους καταλόγους των συμβαλλόμενων εταιριών, και να ακούν το τραγούδι ή το album που επιθυμούν, απλώς επιλέγοντάς το μέσα από αυτούς.

Πώς θα λειτουργεί το όλο σύστημα; Αντί οι καταναλωτές να αγοράζουν audio CDs, θα μπορούν, εντελώς νόμιμα, με την πληρωμή μιας μηνιαίας συνδρομής, να έχουν πρόσβαση σε ολόκληρους τους καταλόγους των συμβαλλόμενων εταιριών, και να ακούν το τραγούδι ή το album που επιθυμούν, απλώς επιλέγοντάς το μέσα από αυτούς. Αν το ουράνιο jukebox γίνει τελικά πραγματικότητα και γνωρίσει επιτυχία, οι εταιρίες αντιμετωπίζουν ακόμη και το ενδεχόμενο οριστικής κατάργησης των μουσικών CDs, αφού δεν θα υπάρχει πια λόγος ύπαρξής τους. Εξάλλου, θα έχουμε τη δυνατότητα να ακούμε όποιο τραγούδι θέλουμε, όποτε και όπου μας βολεύει (τουλάχιστον μόλις βγουν οι πρώτοι φορητοί players που θα είναι συμβατοί με το σύστημα), άρα το μόνο πρόβλημα που μένει να λυθεί είναι το περιβόητο lag. Φανταστείτε μερικά εκατομμύρια χρήστες να προσπαθούν να ακούσουν ταυτόχρονα το καινούριο τραγούδι των Rolling Stones. Κόλαση!

Το χαμένο υδρογόνο

Κάτι που πάντοτε απασχολούσε τους αστρονόμους και αποτελούσε ένα από τα μεγάλα ερωτήματά τους ήταν το τι απέγινε με τις τεράστιες ποσότητες υδρογόνου που παρήχθησαν κατά τη μεγάλη έκρηξη, γνωστή ως Big Bang, η οποία οδήγησε στη δημιουργία του σύμπαντος. Μόλις πρόσφατα, χρησιμοποιώντας το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, οι αστρονόμοι κατάφεραν να ανακαλύψουν το υδρογόνο αυτό ανάμεσα σε γαλαξίες, επιβεβαιώνοντας τις υπάρχουσες προβλέψεις τόσο για την ύπαρξή του όσο και για το συνολικό ποσοστό που καταλαμβάνει στην ύλη τού σύμπαντος (περί το 5%). Η ανακάλυψη έγινε με τη χρήση της λάμψης που εκπέμπει ένα μακρινό κβάζαρ (ισοδυναμεί με τη συνολική φωτεινότητα τρισεκατομμυρίων άστρων), ώστε να φωτιστεί ο αόρατος χώρος ανάμεσα στους γαλαξίες, ακριβώς όπως ένας φακός μάς δείχνει το δρόμο μέσα από την ομίχλη. Ετσι, το Hubble πέρασε στη δεύτερη δεκαετία του διαστημικού βίου του με εντυπωσιακό τρόπο, αν και χρειάστηκε ένα κοτζάμ κβάζαρ (αυτό που δείχνει το βέλος) να δώσει πρόθυμα τα... φώτα του!



Οι αστρονόμοι κατάφεραν να ανακαλύψουν ανάμεσα σε γαλαξίες το υδρογόνο που παρήχθη κατά το Big Bang.



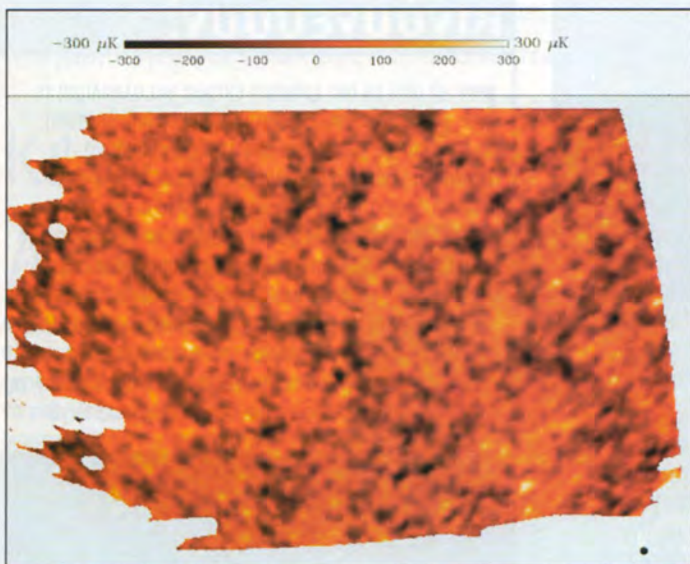
Οι μέλισσες... κινδυνεύουν!

Ενα από τα πιο χρήσιμα έντομα για ολόκληρη τη βιόσφαιρα του πλανήτη μας, η συμπαθέστατη μέλισσα, βρίσκεται δυστυχώς σε κίνδυνο: Τα τελευταία χρόνια ο πληθυσμός των μελισσών έχει μειωθεί δραματικά, αφού με την εξέλιξη του πολιτισμού μας έχουν χάσει περίπου το ένα τρίτο από τις κυψέλες τους! Από τη μία τα εντομοκτόνα που τις εξοντώνουν (αυτό θα πει... μαζί με τα ξερά καίγονται και τα χλωρά!), από την άλλη η αυξανόμενη αδυναμία εύρεσης κατάλληλων χώρων για να φτιάξουν τις φωλιές τους μακριά από την ανθρώπινη παρέμβαση, οι καημένες οι μέλισσες κοντεύουν κι αυτές να ενταχθούν στα είδη υπό εξαφάνιση. Οπως καταλαβαίνετε, οι συνέπειες για ολόκληρη τη βιολογική αλυσίδα είναι άμεσες και δυσάρεστες, αφού οι μέλισσες αποτελούν το βασικό μέσο γονιμοποίησης για αμέτρητα είδη φυτών, πολλά από τα οποία αποτελούν και τροφή για τον άνθρωπο. Ηδη εντομολόγοι από ολόκληρο τον πλανήτη έχουν ξεκινήσει μια καμπάνια προκειμένου να διασώσουν το είδος από περαιτέρω καταστροφή, ενημερώνοντας κυρίως τους κατοίκους προαστιακών και αγροτικών περιοχών. Αν λοιπόν ζείτε σε χωριό και δείτε ένα σμήνος από μέλισσες να φτιάχνει τη φωλιά του κάπου στα χωράφια σας, ε, λυπηθείτε τις καημένες. Μπορεί να τσιμπάνε καμιά φορά, αλλά τις χρειαζόμαστε ζωντανές!



Τα τελευταία χρόνια ο πληθυσμός των μελισσών έχει μειωθεί δραματικά, αφού με την εξέλιξη του πολιτισμού μας έχουν χάσει περίπου το ένα τρίτο από τις κυψέλες τους!

Ετσι άρχισαν όλα...



Θέλετε να μάθετε πώς ήταν το σύμπαν λίγο μετά το Big Bang (για την ακρίβεια, 300.000 χρόνια μετά); Αντε, να σας το δείξουμε κι αυτό, μια και το τηλεσκόπιο Boomerang (πρόκειται για αρχικά που σημαίνουν Baloon Observations Of Millimetric Extragalactic Radiation ANd Geophysics), κρεμασμένο σε ένα αερόστατο πάνω από την Ανταρκτική, φρόντισε πριν από μας για μας. Αυτό που βλέπετε λοιπόν στη φωτογραφία δεν είναι άλλο από το ίδιο το σύμπαν πριν από μερικά δισεκατομμύρια χρόνια, πολύ πριν σχηματιστεί το πρώτο αστέρι ή δημιουργηθεί ο πρώτος γαλαξίας: μία πυκνή ομίχλη υποατομικών σωματιδίων και ραδιενέργειας, πιο θερμή από την επιφάνεια του ήλιου. Αν αναρωτιέστε πώς γίνεται ένα τηλεσκόπιο να είναι σε θέση να καταγράφει κάτι που έγινε στο παρελθόν και μάλιστα τόσο καιρό πριν, αρκεί να σκεφτείτε πως το φως από ένα αστέρι που απέχει 300.000 χιλιόμετρα από τη Γη φτάνει σε εμάς με καθυστέρηση ενός δευτερολέπτου από την εκπομπή του. Αρα, υπάρχουν περιοχές στο σύμπαν τόσο μακρινές, ώστε το φως που εξέπεμψε το Big Bang σε αυτές φτάνει στη Γη μόλις τώρα! Αν λοιπόν "φωτογραφίσουμε" αυτές τις περιοχές, φωτογραφίζουμε την ίδια τη δημιουργία του σύμπαντος. Φανταστείτε τώρα να μπορούσαμε να τηλεμεταφερθούμε εκεί! Χμ... έχω την εντύπωση πως μάλλον το παρατράβηξα λιγάκι...

Αυτό που βλέπετε στη φωτογραφία δεν είναι άλλο από το ίδιο το σύμπαν πριν από μερικά δισεκατομμύρια χρόνια, πολύ πριν σχηματιστεί το πρώτο αστέρι ή δημιουργηθεί ο πρώτος γαλαξίας.



Δολοφονήθηκε ο Ναπολέοντας;

Μέχρι τις μέρες μας το γεγονός ότι ο Ναπολέων Βοναπάρτης πέθανε από καρκίνο του στομάχου αποτελούσε κοινό τόπο και ήταν αποδεκτό από το σύνολο των επιστημόνων. Να όμως που η εξέταση σε ένα δείγμα 3-4 τριχών του μεγάλου κατακτητή, που είχαν διατηρηθεί σε μουσείο μετά το θάνατό του, απέδειξε την ύπαρξη ποσοτήτων αρσενικού. Δυστυχώς, το δείγμα είναι πολύ μικρό προκειμένου οι επιστήμονες να αποφανθούν με βεβαιότητα εάν αυτό σημαίνει πως ο Ναπολέων δηλητηριάστηκε ή εάν απλώς έφαγε όστρακα λίγο προτού πεθάνει, κάτι που επίσης θα δικαιολογούσε την ύπαρξη μικρών ποσοτήτων αρσενικού στον οργανισμό του. Προκειμένου να προκύψει ένα ασφαλές συμπέρασμα, πρέπει να γίνει εκταφή του πτώματος του Ναπολέοντα, ώστε να διεξαχθούν περαιτέρω αναλύσεις, κάτι που μελετάται από τις αρχές για να λυθεί το μυστήριο που ανέκυψε. Οπως αντιλαμβάνεστε, αν η εκδοχή της δολοφονίας με αρσενικό αποδειχθεί αληθινή, θα βρεθούμε μπροστά σε μια ανατροπή σημαντικών γεγονότων της παγκόσμιας ιστορίας, κάτι που έχει εξάψει τα πνεύματα στη διεθνή επιστημονική κοινότητα...



Αν η εκδοχή της δολοφονίας του Ναπολέοντα με αρσενικό αποδειχθεί αληθινή, θα βρεθούμε μπροστά σε μια ανατροπή σημαντικών γεγονότων της παγκόσμιας ιστορίας.



Pokemon: Η πρώτη μανία του millennium

Σίγουρα θα έχετε ακούσει για τα Pokemon, τα γλυκούλικα τερατάκια ιαπωνικής προέλευσης (τελικά αυτοί οι Ιάπωνες πάντα θα βρίσκουν μερικά τέρατα για να μας κρατούν απασχολημένους - ποιος ξεχνά τις περίφημες ταινίες του Γκοντζίλα;) που έχουν μεταβληθεί στην πρώτη μεγάλη καταναλωτική μανία της νέας χιλιετίας: Η ομώνυμη κινηματογραφική ταινία με πρωταγωνιστές τα Pokemon προβάλλεται αυτόν τον καιρό και στη χώρα μας, ενώ μπορείτε ακόμη να χορτάσετε Pokemon σε κονσολοπαίχνιδα, σε αυτοκόλλητα χαρτάκια για album, σε trading card game, που κατάφερε να



ξεπεράσει σε δημοτικότητα ακόμα και το περιβόητο Magic: The Gathering, σε σειρά κινουμένων σχεδίων, ακόμα και... σε μπρελόκ! Οπου και να βρεθείτε, όλο και θα υπάρχει κάπου κοντά σας ένα Pokemon που θα σας κοιτάζει... Η Pokemon Day που οργάνωσαν πρόσφατα τα γνωστά καταστήματα Κάισσα στο ξενοδοχείο "President" σημείωσε τεράστια επιτυχία, ενώ αποτέλεσε ακόμα και αντικείμενο ρεπορτάζ των κεντρικών δελτίων ειδήσεων πολλών ελληνικών τηλεοπτικών καναλιών, τα οποία προσκάλεσαν ακόμα και ψυχολόγους στην προσπάθειά τους να αποκρυπτογραφήσουν το φαινόμενο και τις προεκτάσεις του. Χαρακτηριστικό είναι πως η πιο σπάνια από τις κάρτες του Pokemon trading card game, ο φοβερός και τρομερός Charizard (πώς λέμε Πατρίκος; Καμία σχέση!), έχει φτάσει να πωλείται ακόμα και 200 δολάρια! Λέτε να εξαπολύσω κανένα spell και να μετατρέψω τους συντάκτες του "PC Master" σε μικρά Πokεμόνια; Μπα, μάλλον αξία θα τους δώσω...

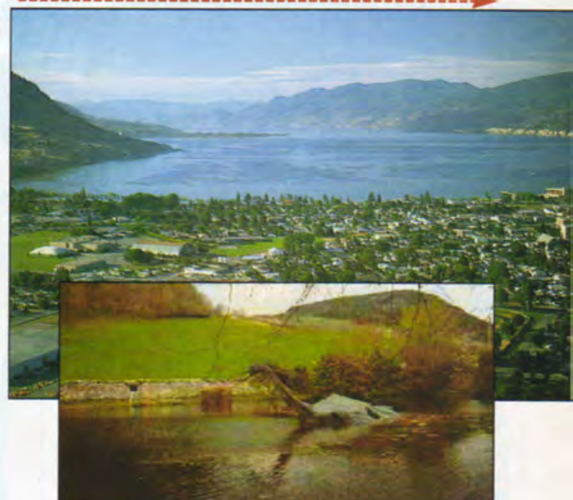
Η Pokemon Day που οργάνωσαν πρόσφατα τα γνωστά καταστήματα Κάισσα στο ξενοδοχείο "President" σημείωσε τεράστια επιτυχία, ενώ αποτέλεσε ακόμα και αντικείμενο ρεπορτάζ των κεντρικών δελτίων ειδήσεων πολλών ελληνικών τηλεοπτικών καναλιών.



Ενα τέρας που θα σας... κάνει πλούσιους!

Μια και πιάσαμε την κουβέντα για τα τέρατα, θυμάστε το τέρας του Λοχ Νες, την περίφημη Νέσι; Ενας παρόμοιος θρύλος έχει αρχίσει να εξυφαίνεται (κάποιοι υποστηρίζουν για να αυξηθεί ο τουρισμός) στη, μήκους 155 χιλιομέτρων, λίμνη Okanagan του δυτικού Καναδά. Ο Ogopogo, λοιπόν, όπως ονομάστηκε ο μακρινός ξάδερφος της Νέσι που φέρεται ότι ζει στα νερά της, καταζητείται αντί... 1,3 εκατομμυρίων δολαρίων! Ναι, σωστά διαβάσατε, αυτό είναι το ποσόν που προσφέρουν οι τοπικές αρχές σε όποιον προσφέρει μια αδιαμφισβήτητη και επιστημονικά τεκμηριωμένη απόδειξη για την ύπαρξη του τέρατος, χωρίς φυσικά να είναι απαραίτητο να

Ο Ogopogo, όπως ονομάστηκε ο μακρινός ξάδερφος της Νέσι που φέρεται ότι ζει στα νερά της λίμνης Okanagan, καταζητείται αντί... 1,3 εκατομμυρίων δολαρίων!



το... πιάσει. Αν μάλιστα ανήκετε στους ζωόφιλους που πιθανόν να ανησυχήσουν για την τύχη του τέρατος, εφόσον αποδειχθεί ότι όντως υπάρχει, οι αρμόδιοι φρόντισαν να σας καθησυχάσουν δηλώνοντας σαφώς πως "σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να σκοτώσουν τον Ogopogo ή να τον κλείσουν σε ζωολογικό κήπο". Τώρα που το σκέφτομαι, αν φωτογράφιζα τον Καφούρο να κολυμπά στη λίμνη Okanagan, λέτε να μου έδιναν την αμοιβή; Ηλία, παιδί μου, έχω μια δημοσιογραφική αποστολή υψίστης σημασίας για σένα...

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

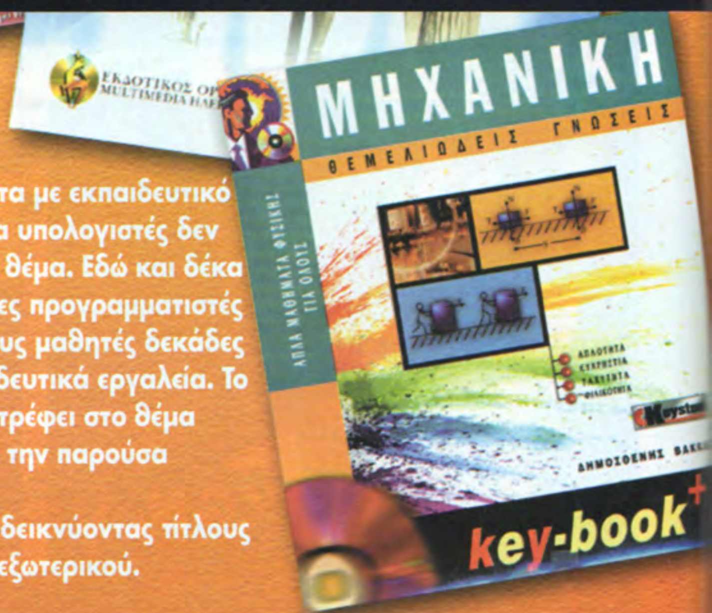
Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr







Ο ψηφιακός καθηγητής



Τα προγράμματα με εκπαιδευτικό περιεχόμενο για υπολογιστές δεν είναι "χθεσινό" θέμα. Εδώ και δέκα χρόνια οι Ελληνες προγραμματιστές προσφέρουν στους μαθητές δεκάδες βοηθητικά εκπαιδευτικά εργαλεία. Το "PC Master" επιστρέφει στο θέμα έπειτα από δύο χρόνια, για να σας παρουσιάσει την παρούσα κατάσταση του εκπαιδευτικού software στη χώρα μας, το οποίο αυξάνει καθημερινά επιδεικνύοντας τίτλους εφάμιλλους εκείνων των μεγάλων εταιριών του εξωτερικού.

Στο πολύ σημαντικό τμήμα του εκπαιδευτικού software οι ελληνικές εταιρίες δίνουν το "παρών" από τις αρχές της δεκαετίας του '90, με πρώτη και καλύτερη την Inte*learn, η οποία αποτέλεσε την πρωτοπόρο εταιρία στη χώρα μας προσφέροντας τίτλους για μικρά παιδιά. Σήμερα, το τοπίο είναι γεμάτο με εκπαιδευτικούς τίτλους κάθε λογής, που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας έως και σε φοιτητές πανεπιστημίων. Σε αυτό το αφιέρωμα θα επικεντρώσουμε την προσοχή μας στους τίτλους με εκπαιδευτικό περιεχόμενο που αφορούν στους μαθητές της μέσης εκπαίδευσης (γυμνάσιο-λύκειο), αλλά και σε προγράμματα γενικής επιμορφωτικής φύσεως και ξένων γλωσσών. Ο περιορισμένος χώρος του περιοδικού δεν μας επιτρέπει να καλύψουμε όλο το φάσμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, καθώς ο αριθμός τους ξεπερνά την εκατοντάδα, θα προσπαθήσουμε όμως να παρουσιάσουμε όσο το δυνατόν πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα της ελληνικής πραγματικότητας.

ΠΕΔΙΑ ΔΥΝΑΜΕΩΝ - ΚΥΜΑΤΑ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Με τη σειρά Key-book+ να αποτελεί μονοπώλιο στον τομέα των φροντιστηριακών προγραμμάτων, τι πιο φυσικό από το να διακριθεί ένας τίτλος της σειράς αυτής. Συγκεκριμένα, το πρόγραμμα "Πεδία Δυνάμεων - Κύματα" ξεχωρίζει ανάμεσα στα προϊόντα της σειράς Key-book+. Ο μαθητής του λυκείου, στον οποίο απευθύνεται το πρόγραμμα, θα βρει σχεδόν τα πάντα σχετικά με τους τομείς της επιστήμης της φυσικής Δυναμική και Κυματική. Τα τρία κεφάλαια που συνθέτουν την ύλη αναλύουν τα πεδία δυνάμεων, την κίνηση στα πεδία δυνάμεων και τα κύματα. Το υλικό δίνεται με κατανοητό τρόπο, ακόμη και για τον χομπίστα που διαθέτει τις βασικές γνώσεις της φυσικής. Στο πρόγραμμα βρίσκουμε και ένα καταπληκτικό τυπολόγιο, πραγματικό εργαλείο στα χέρια του χρήστη. Εκεί όμως όπου διακρίνεται ιδιαίτερα ο τίτλος αυτός είναι το είδος των ασκήσεων που τον συνοδεύουν, καθώς ακολουθούν πιστά τη φιλοσοφία των βιβλίων και των σχολικών και εισαγωγικών εξετάσεων στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

ΔΙΑΘΕΣΗ Keystone

ΤΙΜΗ 9.900 δρχ.

ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Ο τομέας αυτός του εκπαιδευτικού software διαθέτει -όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο- τους περισσότερους εκπροσώπους. Κυρίως αναλύονται αντικείμενα των λεγόμενων θετικών επιστημών (μαθηματικά, φυσική, χημεία), ενώ οι τίτλοι ξεκινούν από τη γενική θεώρηση του μαθησιακού υλικού ενός μαθήματος και φτάνουν στην ειδική ανάλυση θεμάτων συγκεκριμένης τάξης του σχολείου. Στον τομέα αυτό η εταιρία Keystone κυριαρχεί, καθώς μέσω της σειράς Key-book+ προσφέρει από τουλάχιστον έναν τίτλο για κάθε σχολικό μάθημα.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να περιγράψουμε το κοινό χαρακτηριστικό των τίτλων της σειράς Key-book+. Η Keystone χρησιμοποιεί ένα απλούστατο, φτωχό μεν από άποψη γραφικών αλλά εξαιρετικά εύχρηστο, interface, κοινό για όλα τα προγράμματα της σειράς. Προσφέρει στο χρήστη άμεση πρόσβαση στα θέματα μέσω του χωρισμού της οθόνης σε δύο τμήματα, με το ένα να απεικονίζει τα αντικείμενα και το άλλο την ανάλυσή τους, ούτως ώστε να μη χρειάζεται να καταφεύγει σε δαιδαλώδεις υποεπιλογές και αμέτρητα κλικ για να φτάσει στον προορισμό του. Οι εικόνες και τα διαγράμματα είναι ευδιάκριτα και ιδιαίτερα βοηθητικά, αλλά ο multimedia χαρακτήρας του εμφανίζεται περιορισμένος. Όλοι οι τίτλοι συνοδεύονται από συμπληρωματικές ασκήσεις και διαγωνίσματα, ανάλογα με εκείνα των σχολικών βιβλίων και των εισαγωγικών εξετάσεων.

Ξεκινάμε με τα μαθηματικά, λόγω του ότι το μάθημα αυτό αντιπροσωπεύεται από τους περισσότερους τίτλους.

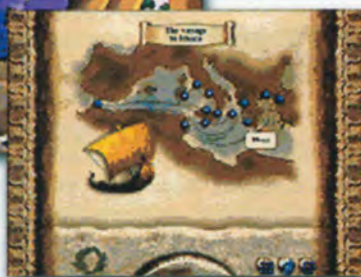
Η σειρά Key-book+ καλύπτει τις απαιτήσεις των μαθητών του λυκείου (κυρίως αυτών της Γ' τάξης). Στους γενικότερους τίτλους της σειράς βρίσκουμε το "Συναρτήσεις-Όρια", το οποίο χωριζόμενο σε 2 βασικά κεφάλαια και 11 υποκεφάλαια αναλύει τα θέματα των συναρτήσεων και των ορίων που απασχολούν τους μαθητές του λυκείου αλλά και τους καθηγητές τους. Ανάλογη εικόνα εμφανίζει το πρόγραμμα "Γραμμική Αλγεβρα-Πιθανότητες", όπου μέσα από τα 5 κεφάλαιά του αναλύονται θέματα άλγεβρας και πιθανοτήτων λυκείου. Κινούμενοι σε "δυσκολότερα" θέματα βρίσκουμε τα "Διαφορικός Λογισμός" και "Ολοκληρωτικός Λογισμός", που απευθύνονται κυρίως στους μαθητές δέσμης. Τέλος, για τους μαθητές της Δ' δέσμης προσφέρονται τα "Μαθηματικά Δ' Δέσμης: Ανάλυση" και "Μαθηματικά Δ' Δέσμης: Αλγεβρα-Πιθανότητες".

Στο CD "Μαθηματικές Συναρτήσεις" της Γενναδείου Σχολής θα βρείτε μία πολύ λιτή εφαρμογή που αφορά στη μελέτη των συναρτήσεων. Συγκεκριμένα, ο χρήστης εισάγει τον τύπο της συνάρτησης και το πρόγραμμα αναλαμβάνει να υπολογίσει τα στοιχεία αυτής (ρίζες, όρια κ.λπ.) και να απεικονίσει τη γραφική παράστασή











της. Το πρόγραμμα δεν ενσωματώνει πλούσιο θεωρητικό υπόβαθρο, καθώς περιορίζεται σε καθαρά υπολογιστικό ρόλο, λόγω της μοναδικότητάς του όμως αποτελεί σημαντικό εργαλείο για το μαθητή του λυκείου.

Η Inte*learn προσφέρει στους μαθητές του γυμνασίου το πρόγραμμα "Γεωμετρία Γυμνασίου". Προσφέρει ένα πλούσιο και πολύχρωμο γραφικό περιβάλλον, με αυξημένα interactive χαρακτηριστικά, που βοηθά ιδιαίτερα το μαθητή του γυμνασίου στην κατανόηση του βραχνά που ονομάζεται γεωμετρία μέσα από μία πληθώρα παραδειγμάτων-σχεδίων, τα οποία εικονοποιούν τους ορισμούς του μαθήματος.

Τέλος, η Mastersoft προσφέρει την "Άλγεβρα Α' Λυκείου", μία αρκετά φτωχή εφαρμογή, καθώς δεν διαθέτει ούτε καν το δικό της interface (απαιτεί την ύπαρξη ανεξάρτητου Web browser). Η απεικόνιση της ύλης γίνεται κατά βάση μέσω απλού κειμένου, με τον interactive χαρακτήρα να περιορίζεται μόνο στην εισαγωγή από το χρήστη των απαντήσεων στις ερωτήσεις που συνοδεύουν το πρόγραμμα.

Επόμενο αντικείμενο η φυσική, για την οποία έχουμε δύο εκπροσώπους προσφερόμενους από τη Γεννάδειο Σχολή υπό τη μορφή συνέχειας: "Φυσική Ι", "Φυσική ΙΙ", με τον πρώτο να αναλύει θέματα μηχανικής, θερμοδυναμικής, μοριακής φυσικής και ταλαντώσεων/κυμάτων και τον δεύτερο αντικείμενα ηλεκτρομαγνητισμού, οπτικής και μοντέρνας φυσικής. Τα προγράμματα αυτά απευθύνονται κυρίως στον έμπειρο μαθητή της Α' δέσμης, καθώς εμβαθύνουν αρκετά και καταπιάνονται με δυσνόητες έννοιες. Επιτυγχάνουν όμως να γίνουν αρκετά κατανοητά, μέσω των πειραματικών ασκήσεων που τα συνοδεύουν, οι οποίες δεν βασίζονται στην απομνημόνευση των τύπων, αλλά στη μεταφορά των θεωρητικών δεδομένων στην πράξη.

Προχωρούμε στη βιολογία, όπου η Keystone προσφέρει δύο τίτλους. Η "Βιολογία" απευθύνεται γενικά σε μαθητές λυκείου και τους καθηγητές τους, όμως η αναλυτικότερη (και ακριβότερη) "Βιολογία Β' Δέσμης" πραγματεύεται το γνωστικό υλικό της Βιολογίας της Β' δέσμης (σύμφωνα με το παλαιό σύστημα), μέσα από τα δέκα κεφάλαια που το συγκροτούν, αποτελώντας προπαρασκευαστικό εργαλείο για το μαθητή της συγκεκριμένης δέσμης.

Η Γεννάδειος Σχολή, με τη σειρά της, κινείται σε πιο γενικό πλαίσιο προσφέροντας τη δική της "Βιολογία", απευθυνόμενη κυρίως στους μαθητές του γυμνασίου. Διαθέτει εξελιγμένο και εντυπωσιακό interface, πλούσιο σε γραφικά, ενώ συνοδεύεται και από ένα δεύτερο CD γεμάτο παιχνίδια για τον ελεύθερο χρόνο.

Στο μάθημα της χημείας βρίσκουμε ένα συμπαθητικό πρόγραμμα της Inte*learn που απευθύνεται στους μαθητές του γυμνασίου. Η "Χημεία Γυμνασίου" δεν ξεχωρίζει ούτε για την εξαιρετική πληρότητα της ύλης, ούτε για την εκπληκτική εμβάθυνση στο θέμα, διακρίνεται όμως σε σχέση με τον ανταγωνισμό για την ολοκληρωμένη της παρουσίαση, το σωστό και ευδιάκριτο interface και για το γεγονός ότι δεν πέφτει στην παγίδα της γραφικής "φτώχειας" των υπόλοιπων τίτλων της κατηγορίας.

Ανεβαίνοντας κατηγορία, πηγαίνουμε στο εξαιρετικό πρόγραμμα "Χημεία" της Γενναδείου Σχολής, με αντικείμενα λυκειακού επιπέδου. Οπως και στη "Βιολογία", έτσι και εδώ ο μαθητής έχει στη διάθεσή του ένα εντυπωσιακό κι εύχρηστο interface, μέσω του οποίου αποκτά πρόσβαση σε θέματα δομής και στοιχείων της ύλης, αντιδράσεων, οργανικής χημείας και στην ύλη των απαραίτητων για το μάθημα μαθηματικών. Τα πειράματα και οι ασκήσεις που συνοδεύουν τον τίτλο χαρακτηρίζονται ως εύστοχα και ποιοτικά, ενώ ας μην ξεχνάμε και το δεύτερο CD με τα παιχνίδια (εκεί ο νους σας...).

Κλείνουμε το κεφάλαιο των τίτλων με φροντιστηριακό περιεχόμενο με δύο προγράμματα της Keystone από τη σειρά Key-book+. Η "Ιστορία Γ' και Δ' Δέσμης", όπως φαίνεται και από τον τίτλο, αφορά στα θέματα της ιστορίας των δεσμών. Αντίστοιχη εικόνα παρουσιάζει και ο δεύτερος τίτλος "Πολιτική Οικονομία Δ' Δέσμης". Και τα δύο αυτά προγράμματα απευθύνονται στο μαθητή της Γ' λυκείου, τον οποίον προετοιμάζουν για τις εισαγωγικές εξετάσεις, μέσω της ανάλυσης του περιεχομένου των αντίστοιχων μαθημάτων της δέσμης, αλλά κυρίως μέσω των συνοδευτικών ασκήσεων που ικανοποιούν τις απαιτήσεις των εξετάσεων για την εισαγωγή στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Επιλέγουμε έναν καθαρά ελληνικό τίτλο που ασχολείται με τη μυθολογία της πατρίδας μας. Πρόκειται για μία εκτενέστατη μεταφορά των αρχαίων ελληνικών μύθων στον υπολογιστή σας. Το πρόγραμμα είναι χωρισμένο σε τέσσερις ενότητες: Θεοί και Θεότητες, Ανθρωπογονία και Ημίθεοι, Πανελλήνιες Εκστρατείες και, τέλος, Μυθικά Πρόσωπα και άλλοι μύθοι. Η ελληνική μυθολογία ζωντανεύει μέσα από τα σκίτσα του Νίκου Μαρκουλάκη, ενώ το καλαίσθητο και υποβλητικό περιβάλλον εμπλουτίζεται με τη μουσική επένδυση του σημαντικότερου σύγχρονου Ελληνα συνθέτη, του Μίκη Θεοδωράκη. Η παρουσίαση του υλικού γίνεται μέσω ζωντανής αφήγησης συνολικής διάρκειας 20 ωρών και πληθώρας φωτογραφιών αγαλμάτων, αγγείων και αναγλύφων της αρχαίας ελληνικής τέχνης. Οι σχεδιαστές του τίτλου -ορθά σκεπτόμενοι- για την προβολή του στο εξωτερικό ενσωμάτωσαν στη συσκευασία και δεύτερο CD με την αγγλική έκδοση του προγράμματος.





ΔΙΑΘΕΣΗ Librocom

ΤΙΜΗ 25.000 δρχ.

ΓΕΝΙΚΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Η τεράστια χωρητικότητα ενός CD προσφέρει τη μοναδική δυνατότητα σύμπτυξης χιλιάδων γραμμών κειμένου, εικόνων και ηχητικών δεδομένων. Το πρώτο λειτουργικό χαρακτηριστικό του, το οποίο διαφημίστηκε έντονα, είναι η ικανότητα να περιλαμβάνει όλο το υλικό μίας πολύτομης εγκυκλοπαίδειας στον ελάχιστο χώρο που καταλαμβάνει. Οπως ήταν επόμενο, λοιπόν, μία από τις πρώτες εφαρμογές που εμφανίστηκαν υπό τη μορφή CD-ROM ήταν οι λεγόμενες "ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες". Στη χώρα μας, ίσως η πιο διάσημη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια, αυτή της ΧΘΩΝ "Εγκυκλοπαίδεια 2002", εμπλουτίστηκε με την έκδοση "Millennium" και περιλαμβάνει 8.000 φωτογραφίες και 140.000 ορισμούς σε ένα μέτριο από άποψη γραφικών αλλά ιδιαίτερα εύχρηστο interface. Η Γεννάδειος προσφέρει την πιο "light" μαθητική εγκυκλοπαίδεια "Γεννάδειος Σχολική Εγκυκλοπαίδεια", με 4.000 λήμματα (αυξανόμενα έως και τα 3.000.000 μέσω διασύνδεσης με το Internet) και 7.000 φωτογραφίες, ενώ διαθέτει σύγχρονο interface, με πλούσιο multimedia υλικό.

TELL ME MORE



Η εταιρία Επαφος έκανε εξαιρετική δουλειά στην τροποποίηση αυτού του ξένου τίτλου στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για πολύ πλούσια δουλειά, με ευχάριστες ασκήσεις, θεαματικό και εξαιρετικά φιλικό περιβάλλον και με μία πολύ βασική καινοτομία: τη φωνητική αναγνώριση. Ο μαθητευόμενος, με τη χρήση μικροφώνου, εξασκείται στην προφορά της υπό μελέτη γλώσσας, με το πρόγραμμα να αναγνωρίζει 2.000 λέξεις και 500 προτάσεις. Το πλούσιο multimedia υλικό περιλαμβάνει περισσότερες από 150 ώρες γλωσσικής μελέτης, εκ των οποίων 35 για την εξάσκηση στη συνομιλία, και περίπου 1.000 ασκήσεις (ορθογραφία, συντακτικό, αλλά και κρεμάλα, σταυρόλεξο κ.ά.). Το "Tell me More" χωρίζεται σε τρία μέρη, ανάλογα με το επίπεδο του χρήστη (αρχάριος, μέσος, προχωρημένος), συν ένα για εκμάθηση της γλώσσας του επιχειρησιακού περιβάλλοντος. Τέλος, η σειρά "Tell me More" περιλαμβάνει πέντε γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ισπανικά και ιταλικά).



ΔΙΑΘΕΣΗ Επαφος

ΤΙΜΗ 19.000 δρχ. (έκαστο)

Ο τομέας της ιστορίας και της μυθολογίας σε μία χώρα όπως η Ελλάδα, που διαθέτει εξαιρετικά πλούσιο υλικό, τυγχάνει εντονότατης εκπροσώπησης στο εκπαιδευτικό software. Η Conceptum προσφέρει το CD-ROM "Ιστορία της Νεότερης & Σύγχρονης Ελλάδας, 1821-1999", το οποίο χαρακτηρίζεται αρτιότατο ως προς το οπτικοακουστικό υλικό και μάλιστα, στην 4η έκδοση έπειτα από τις κατάλληλες τροποποιήσεις του interface, πολύ φιλικό στο χρήστη. Η Πληροφορική Τεχνογνωσία προσανατολίζεται περισσότερο στις νεαρότερες ηλικίες, απευθυνόμενη κυρίως σε παιδιά γυμνασίου με τους δύο εκπαιδευτικούς τίτλους ιστορικής θεματολογίας "Οδύσσεια - Ταξίδι προς την Ιθάκη" και "Περιπέτεια στις Αρχαίες Χώρες". Ο πρώτος τίτλος προσεγγίζει τα Ομηρικά Επη, μέσω παιχνιδιών (παζλ, γνώσεων, τεστ παρατηρητικότητας), ενώ διαθέτει ευρετήριο 200 λημμάτων και περιλήψεις των 24 ραψωδιών της Οδύσσειας και όλα αυτά μέσα από ένα αξιόλογο γραφικό περιβάλλον. Παρόμοια εικόνα παρουσιάζει και ο δεύτερος τίτλος, ο οποίος ενασχολείται με τους αρχαίους πολιτισμούς των Ελλήνων, Αιγυπτίων και Σουμερίων, συνοδευόμενος μάλιστα από αρκετούς χάρτες που απεικονίζουν τα κυριότερα ιστορικά γεγονότα των υπό ανάλυση πολιτισμών. Αξιόλογη είναι και η παρουσία του Εκδοτικού Οργανισμού Λιβάνη με πιο ειδικευμένα αντικείμενα. Το CD-ROM "Ακρόπολη" αποτελεί μία λεπτομερέστατη παρουσίαση του πιο αξιόλογου μνημείου του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού μέσω πολυάριθμων φωτογραφιών και της τρισδιάστατης απεικόνισης του χώρου. Δυστυχώς, όμως, η ευκολία χρήσης του τίτλου περιορίζεται από το κάπως δύσχρηστο λειτουργικό περιβάλλον. Ο δεύτερος τίτλος "Κρητική Αναγέννηση" καταγράφει την πολιτιστική ανάπτυξη της Κρήτης κατά τον 15ο και 16ο αιώνα, έπειτα από τη Βενετική κυριαρχία, δίνοντας κύριο βάρος σε λογοτεχνικά και πνευματικά ζητήματα, χρησιμοποιώντας όμως "δύστροπο" interface με περιορισμένες multimedia δυνατότητες.

Ο "Παγκόσμιος Γεωγραφικός Ατλας" της ΧΘΩΝ μπορεί να χαρακτηριστεί ως η ελληνική απάντηση στην Encarta, καθώς αποτελεί μία πληρέστατη βιβλιοθήκη πληροφοριών για όλες τις χώρες του κόσμου (δημογραφικά ιστορικά και γεωφυσικά στοιχεία, πολιτική, βιοτικό επίπεδο, οικονομία και άμυνα) με 2.500 φωτογραφίες και 171 εθνικούς ύμνους. Η γραφική απεικόνιση των χαρτών είναι ψευδοτρισδιάστατη και απεικονίζει από τα γεωφυσικά δεδομένα έως τις πόλεις και το οδικό δίκτυο των κρατών.

Ερχόμενοι στο δικό μας χώρο, αυτόν της Πληροφορικής, παρουσιάζουμε τον τίτλο της Conceptum: "Πληροφορική και Πολυμέσα". Ασχολείται με τη δομή και τον εξοπλισμό του υπολογιστή, τα είδη και το σχεδιασμό των πολυμέσων, τα λειτουργικά συστήματα DOS και Windows, ενώ επιπλέον προσφέρει ένα πρόσθετο κεφάλαιο περιγραφής της γλώσσας προγραμματισμού FORTRAN. Παρά το πλούσιο υλικό (20 ώρες αφήγησης, 450 σελίδες κειμένου), η εικόνα που εμφανίζει ο τίτλος είναι κάπως επιφανειακή και φαίνεται ότι απευθύνεται κυρίως στους νεοεισερχόμενους στον κόσμο της Πληροφορικής.

ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ SOFTWARE

ΕΤΑΙΡΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	SITE
CONCEPTUM	Πατησίων 95, Αθήνα	8838858	www.conceptum.gr
INTE*LEARN	Αγν. Στρατιώτη 46, Καλλιθέα	9591853	www.intelearn.gr
KEYSTONE	Υακίνθου 15, Αθήνα	8661142	www.otenet.gr/keystone
KYM	Εθνικής Αμύνης 32α, Θεσ/νίκη	031-22148	www.kym.gr
LIBROCOM (ΧΘΩΝ)	Βασ. Ηρακλείου 11, Θεσ/νίκη	031-555045	www.librocom.gr
MASTERSOFT	Σοφοκλέους 261, Καλλιθέα	9400758	www.mastersoft.gr
ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη	9937645	www.genadios.edu.gr
ΕΚΔ. ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΛΙΒΑΝΗ	Σόλωνος 98, Αθήνα	3600398	www.livanis.gr
ΕΠΑΦΟΣ	Μαυρομιχάλη 21, Αθήνα	3603804	www.epafos.gr
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ	Κονίτσης 11Β, Μαρούσι	6125880	www.multiland.gr

ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΟΥ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΟΣ				
ΤΙΤΛΟΣ	ΕΤΑΙΡΙΑ	ΕΙΔΟΣ ΤΙΤΛΟΥ	ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	ΤΙΜΗ (ΔΡΧ.)
EUROTALK	KYM	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	-	11.700*
TELL ME MORE	ΕΠΑΦΟΣ	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	486DX, 8MB RAM	19.000
TESTS ΑΓΓΛΙΚΩΝ	INTE*LEARN	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	486DX, 8MB RAM	10.000
WISER SOFTWARE	KYM	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	-	11.700*
YDP MULTIMEDIA	KYM	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	-	20.650
ΑΚΡΟΠΟΛΗ	ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΛΙΒΑΝΗ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	486DX, 16MB RAM	7.500
ΑΛΓΕΒΡΑ Α' ΛΥΚΕΙΟΥ	MASTERSOFT	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 8MB RAM	6.000
ΒΙΟΛΟΓΙΑ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΒΙΟΛΟΓΙΑ	ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 4MB RAM	11.500
ΒΙΟΛΟΓΙΑ Β' ΔΕΣΜΗΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	19.500
ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ	ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	P100, 16MB RAM	19.000
ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	INTE*LEARN	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 8MB RAM	13.000
ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΑΛΓΕΒΡΑ/ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΔΙΑΦΟΡΙΚΟΣ ΛΟΓΙΣΜΟΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 MILLENNIUM	ΧΘΩΝ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	P100, 16MB RAM	25.000
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ	ΧΘΩΝ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	P100, 16MB RAM	25.000
ΙΣΤΟΡΙΑ Γ' & Δ' ΔΕΣΜΗΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	19.500
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΝΕΟΤΕΡΗΣ & ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ 1821-1999	CONCEPTUM	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	486DX, 8MB RAM	15.900
ΚΡΗΤΙΚΗ ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ	ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΛΙΒΑΝΗ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	386DX, 4MB RAM	7.500
ΜΑΘΑΙΝΩ ΑΓΓΛΙΚΑ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ	ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ	486DX, 8MB RAM	9.900
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Δ' ΔΕΣΜΗΣ: ΑΛΓΕΒΡΑ-ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	11.800
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Δ' ΔΕΣΜΗΣ: ΑΝΑΛΥΣΗ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	15.800
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ	ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 4MB RAM	8.900
ΜΗΧΑΝΙΚΗ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΟΔΥΣΣΕΙΑ - ΤΑΞΙΔΙ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΙΘΑΚΗ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	P90, 16MB RAM	11.900
ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΟΣ ΛΟΓΙΣΜΟΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ ΑΤΛΑΣ	ΧΘΩΝ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	P200 (MMX), 32MB RAM	25.000
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΙΣ ΑΡΧΑΙΕΣ ΧΩΡΕΣ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	486DX, 8MB RAM	9.900
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΑ	CONCEPTUM	ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ	486DX, 8MB RAM	9.200
ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ Δ' ΔΕΣΜΗΣ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	19.500
ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ - ΟΡΙΑ	KEYSTONE	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 12MB RAM	9.900
ΦΥΣΙΚΗ Ι/ΙΙ	ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 4MB RAM	11.500*
ΧΗΜΕΙΑ	ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 4MB RAM	11.500
ΧΗΜΕΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	INTE*LEARN	ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΟ	486DX, 8MB RAM	12.500

*έκαστο

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

Η γνώση μίας ξένης γλώσσας αποτελεί απαίτηση για κάθε νέο. Αφήστε δε που τα αγγλικά τα γνωρίζει και ο τελευταίος Ελληνας και πλέον χρειάζεται μία δεύτερη γλώσσα για να ξεχωρίσει κάποιος από το πλήθος.

Ξεκινάμε με έναν ειδικό τίτλο, το "Tests Αγγλικών" της Inte*learn. Δεν πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών αλλά εξάσκησης και ελέγχου στη χρήση αυτών. Περιλαμβάνει ασκήσεις πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών και γενικά ασκήσεις όπως αυτές που βρίσκουμε στα tests των διπλωμάτων της αγγλικής γλώσσας, χωρισμένες σε τρία επίπεδα, με μέγιστο το αντίστοιχο του διπλώματος Lower.

Η Πληροφορική Τεχνογνωσία προσφέρει τρία πακέτα των 4 CD-ROMs της σειράς "Μαθαίνω Αγγλικά" της LANGMaster, χωρισμένα ανάλογα με το επίπεδο γνώσης του χρήστη. Κάθε CD-ROM περιλαμβάνει 50 ώρες εκφώνησης, όπου αναλύονται περισσότερες από 280.000 λέξεις. Το εξαιρετικά πλούσιο υλικό πλαισιώνεται από καλαίσθητο γραφικό περιβάλλον, ενώ ο αγοραστής δεν θα δυσκολευτεί καθόλου στο χειρισμό του προγράμματος, καθώς το interface χαρακτηρίζεται ιδιαιτέρως λειτουργικό.

Κλείνουμε αυτό το αφιέρωμα με την τριπλή παρουσία της εταιρίας ΚΥΜ στο χώρο των ξένων γλωσσών μέσω των αντίστοιχων συνεργασιών της. Η σειρά προγραμμάτων της Eurotalk αποτελείται από τρεις τίτλους: τον "Story World", που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, προσφέροντας το επιμορφωτικό περιεχόμενό του μέσα από παιδικές ιστοριούλες, καλύπτοντας 24 γλώσσες. Το "Talk Now", για παιδιά από 10 έως 18 ετών, εμβαθύνει περισσότερο με την ανάλυσή του και τις ασκήσεις του, ενώ καλύπτει 30 γλώσσες. Τέλος, το "World Talk", ως συνέχεια του "Talk Now", απευθύνεται στους πιο προχωρημένους, με δυσκολότερα θέματα ασκήσεων. Η σειρά προγραμμάτων της YDP Multimedia, Europlus+, διαθέτει δύο πακέτα, το "Reward" και το "Interactive Course of Business English", με το πρώτο να αφορά στην εκμάθηση των αγγλικών, χωριζόμενο σε τέσσερα επίπεδα, και το δεύτερο να εμβαθύνει στη χρήση της αγγλικής γλώσσας στον επαγγελματικό χώρο. Η ποιότητα των πακέτων χαρακτηρίζεται από τον πλούτο του υλικού και το πολύ εύχρηστο και εντυπωσιακό γραφικό interface. Τέλος, τα προϊόντα της Wiser Software, "Listen & Learn" και "Real English", καλούνται όχι να μάθουν αγγλικά τους χρήστες, αλλά να εξασκήσουν την ήδη κεκτημένη γνώση τους μέσα από μία σειρά interactive ασκήσεων επιλογών, συμπλήρωσης κενού, σύγκρισης κ.ά. Ο δεύτερος τίτλος εξειδικεύεται ακόμη περισσότερο στη χρήση της καθημερινής ομιλίας των "πρακτικών" αγγλικών. PC

USENET

NEWSGROUPS

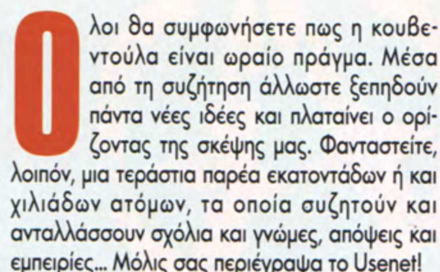
Ηλεκτρονική δημοκρατία στην πράξη!

Σας αρέσουν οι συζητήσεις; Θέλετε να μοιράζεστε τη γνώμη σας με άλλους και να ακούτε τη δική τους; Πρέπει να βρείτε επειγόντως μία απάντηση σε κάποιο ζήτημα που σας απασχολεί και δεν ξέρετε πού να απευθυνθείτε; Τα newsgroups σας περιμένουν. Γνωρίστε τα!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Τα προγράμματα που αναλύονται στο άρθρο υπάρχουν στο 2ο CD-ROM αυτού του τεύχους

usenet.com
order now contact us
INFO MEMBERS PRIVACY CORPORATE SOFTWARE SIGN UP
find your Favorite newsgroup...
Subject Go
Welcome to Usenet.com! Are you new to usenet?
Free Software! Share your creations with everyone! Find others too! See for yourself!
Free Music! Put your music on Usenet.com! Listen to others too! See for yourself!
Free Pictures! Display and find anything! See for yourself!
Free Movies! Put your work on Usenet.com See other masterpieces too! See for yourself!
webtv
WebTV Compatible! We are fully WebTV compatible!
Anonymity ! Post anonymously to our exclusive Anonymous server
NEW My.usenet.com!
Would you like your very own newsgroup server that carries only the newsgroups you are interested in? If so, click here for details!



Όλοι θα συμφωνήσετε πως η κουβεντούλα είναι ωραίο πράγμα. Μέσα από τη συζήτηση άλλωστε ξεπηδούν πάντα νέες ιδέες και πλαταίνει ο ορίζοντας της σκέψης μας. Φανταστείτε, λοιπόν, μια τεράστια παρέα εκατοντάδων ή και χιλιάδων ατόμων, τα οποία συζητούν και ανταλλάσσουν σχόλια και γνώμες, απόψεις και εμπειρίες... Μόλις σας περιέγραψα το Usenet!

Προσπαθώντας να δώσουμε έναν ορισμό, θα μπορούσαμε να γράψουμε πως το Usenet, το οποίο μάλιστα φέτος έγινε 18 χρονών... και ενηλικιώθηκε, είναι ένα παγκόσμια κατανεμημένο σύστημα on-line συζητήσεων, αποτελούμενο από τα επονομαζόμενα "newsgroups" ("ομάδες συζητήσεων" σε ελεύθερη απόδοση στα ελληνικά), τα οποία είναι ταξινομημένα κατά αλφαβητική σειρά σε 11 -σήμερα- θεματικές κατηγορίες.

Τα μηνύματα ("articles" ή "messages") αποστέλλονται στο εκάστοτε newsgroup από τα μέλη του και τα λαμβάνουν αυτόματα όλοι όσοι είναι μέλη στο συγκεκριμένο newsgroup.

Μη φανταστείτε πως χρησιμοποιώντας τη λέξη "μέλη" εννοούμε ότι απαιτείται πληρωμή: Η συμμετοχή στα newsgroups είναι δωρεάν, απλώς χρειάζεται να δηλώσει κάποιος πως επιθυμεί να εγγραφεί μέλος σε ένα ή περισσότερα από αυτά... και αυτό ήταν!

ΠΩΣ ΞΕΚΙΝΗΣΑΝ ΟΛΑ...

Σχεδόν 10 ολόκληρα χρόνια πριν από τη σύλληψη του World Wide Web (WWW ή απλώς Web) στο μυαλό του ερευνητή Tim Berners-Lee (Γενεύη-CERN, 1990-1), το Usenet είχε αρχίσει ήδη να αποτελεί ένα πεδίο on-line συζητήσεων και ανταλλαγής απόψεων των χρηστών του Internet σε όλο τον κόσμο. Μάλιστα, ακόμη και μετά την εντυπωσιακή εξάπλωση του Web, το Usenet όχι μόνο δεν συρρικνώθηκε και δεν εγκαταλείφθηκε από τα μέλη του, αλλά αντίθετα αναπτύχθηκε ακόμα περισσότερο, αφού σήμερα αριθμεί περισσότερα από 60.000 groups για συζητήσεις κάθε είδους, στα οποία καθημερινά διακινούνται πολλά GigaBytes πληροφορίας (κείμενα, φωτογραφίες, ήχοι), με αποστολείς και αποδέκτες εκατομμύρια ανθρώπους διεθνώς, προερχόμενους από διαφορετικές χώρες και ομιλούντες διαφορετική γλώσσα - εκτός της διεθνούς πια αγγλικής!

Εναν χρόνο, λοιπόν, μετά την εμφάνιση το 1981 στην αγορά του πρώτου προσωπικού υπολογιστή, με τη μορφή που τον ξέρουμε σήμερα (IBM Personal Computer, PC), εφοδιασμένου με το λειτουργικό σύστημα, που άνοιξε το δρόμο για την εξάπλωση της πληροφορικής (Microsoft Disk Operating System, MS-DOS), ένα καινούριο, ανεξάρτητο δίκτυο έκανε την εμφάνισή του στον κυβερνοχώρο.

Το όνομά του ήταν Usenet και σκοπό είχε να δώσει την ευκαιρία στους χρήστες του να γράφουν μηνύματα σε διάφορες ομάδες συζήτησης (newsgroups), τα οποία να διαβάζονται

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ NEWSGROUPS

Στη συνέχεια θα βρείτε μία συλλογή από software ανάγνωσης των μηνυμάτων των διάφορων newsgroups (δεν περιλαμβάνεται το ενσωματωμένο λογισμικό σε Microsoft Internet Explorer και Netscape Navigator). Τα περισσότερα προγράμματα είναι freeware ή shareware και μπορείτε να τα προμηθευτείτε on-line από αρκετά σημεία του Internet (π.χ. www.tucows.gr, www.download.com) ή κατευθείαν από το site των δημιουργών τους (αρκεί μια αναζήτηση σε οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης του Διαδικτύου για να σας οδηγήσει εκεί).

AGENT Εμπορικός news και e-mail reader με πολλές δυνατότητες.

AUTOPIX Ειδικό για να κατεβάζει αυτόματα φωτογραφίες από επιλεγμένα newgroups.

BINARY BOY Για αυτόματα φιλτραρισμένες αναζητήσεις στο Usenet.

BINARY NEWS ASSISTANT Για εύκολη (απο)κωδικοποίηση μηνυμάτων σε δυαδική μορφή.

FREE AGENT Εύκολος στη χρήση newsreader με δυνατότητες αυτόματης αποστολής μηνυμάτων.

LURKER 32 Κατεβάζει ολόκληρα newsgroups για εύκολο off-line browsing.

GRAVITY Εύχρηστο λογισμικό της Microplanet Inc. Το καλύτερο, για πολλούς, πρόγραμμα πρόσβασης στο Usenet, με μία σειρά από αυτοματισμούς που διευκολύνουν τη διαχείριση των μηνυμάτων.

MOUNTAIN READER Off-line newsreader για Win3.1/95/98.

NEWS FOR WINDOWS NT Newsreader για Win95 και WinNT.

NEWS SCANNER Ελέγχει τα newsgroups για διευθύνσεις e-mail και αρχεία εικόνων.

NEWSBIN Για αυτόματο downloading και decoding binary αρχείων.

NEWSGRABBER Για εύκολη διαχείριση των binary attachments των μηνυμάτων στα newsgroups της αρεσκείας σας.

NEWSPRO Με multiserver support και δυνατότητα ανεύρεσης και αυτόματης διαγραφής των duplicate postings.

NEWSMONGER Ενας ακόμη newsreader από την εταιρία TechSmith Corp. για Windows 95 και NT.

PLUCKIT 3 Διαθέτει ειδικό σύστημα επισκόπησης αλλά και δυνατότητες αναζήτησης.

OPERA Για browsing αλλά και newsreading, πολύ καλή επιλογή για όσους δεν επιθυμούν ούτε IE ούτε Navigator.

RE: NEWS Από τα καλύτερα προγράμματα του χώρου, με καταπληκτικές δυνατότητες αναζήτησης σε συζητήσεις που φτάνουν πίσω έως το 1995!

USENETGRAB! Αναλαμβάνει "Search, download και decode files" από έναν server.

XNEWS Διαθέτει προηγμένο σύστημα filtering και υποστήριξη για πολλαπλούς servers/identities.

VIRTUAL ACCESS Mail και newsreader για Win3.x, Win95 και WinNT (διαβάζει επίσης μηνύματα από τα groups της CompuServe).

XNEWS Εύχρηστος free newsreader για Win9x με πολλές δυνατότητες.

YARN Text mode (!) newsreader για DOS, Win95 και... OS/2.

από όλους τους άλλους χρήστες του Δικτύου, που ήταν μέλη των συγκεκριμένων ομάδων.

Πολύ γρήγορα, οι δύο αρχικές ομάδες -mod και net- αυξήθηκαν σε επτά, αντιπροσωπεύοντας η καθεμία ένα ξεχωριστό θέμα συζήτησης [alt (alternative, εναλλακτικά θέματα), comp (computers, υπολογιστές), news (νέα του Usenet), rec (recreation, ενασχολήσεις), sci (scientific, επιστήμες), soc (social, κοινωνία), talk (γενικές συζητήσεις), misc (miscellaneous, διάφορα)], για να φτάσουν στις μέρες μας τις έντεκα (βλ. σχετικό ένθετο), χωρίς να υπολογίσουμε τις διάφορες ομάδες τοπικού χαρακτήρα.

Παράλληλα, ο φόρτος των μηνυμάτων άρχισε σιγά σιγά να αυξάνεται υπερβολικά, γεγονός που οδήγησε στη δημιουργία ειδικού πρωτοκόλλου (Net News Transfer Protocol, NNTP), το οποίο ανέλαβε να μεταφέρει τα μηνύματα των διάφορων ομάδων συζητήσεων του Usenet μέσω των συνδέσεων TCP/IP του Διαδικτύου.

ΤΙ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ USENET

Οπως αναφέραμε, λοιπόν, το Usenet αποτελείται από newsgroups (ομάδες συζητήσεων) διάφορων θεματικών ενοτήτων, όπου κάθε χρήστης μπορεί να στείλει μηνύματα, τα οποία διαβάζονται από όλους τους χρήστες του Internet ανά τον κόσμο που έχουν γίνει συνδρομητές (δωρεάν φυσικά) στις συγκεκριμένες ομάδες. Ποια όμως είναι η χρησιμότητα, η σκοπιμότητα ύπαρξης του δικτύου αυτού;

> **Το μεγάλο πλεονέκτημα του Usenet εντοπίζεται στο ότι ο καθένας έχει "τη δική του φωνή" στο χώρο αυτόν του Internet και μπορεί εύκολα να διατυπώσει αυτό που θέλει απευθείας σε πλήθος άλλων χρηστών ανά τον κόσμο, χωρίς περιορισμούς και δεσμεύσεις.**

Το μεγάλο πλεονέκτημα του Usenet εντοπίζεται στο ότι ο καθένας έχει "τη δική του φωνή" στο χώρο αυτόν του Internet και μπορεί εύκολα να διατυπώσει αυτό που θέλει απευθείας σε πλήθος άλλων χρηστών ανά τον κόσμο, χωρίς περιορισμούς και δεσμεύσεις. Η ελευθερία αυτή βέβαια -η αναρχία για πολλούς- παρουσιάζει πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα.

Το Usenet, όπως και ολόκληρο το Internet, δεν ελέγχεται από κάποια αρχή παρά μόνο από τους ίδιους τους χρήστες που συμμετέχουν στις συζητήσεις στα διάφορα newsgroups. Αυτοί γράφουν και αποστέλλουν τα μηνύματα και αυτοί είναι που διαμορφώνουν το ύφος, τη φιλοσοφία, το περιεχόμενο, καθώς και το τι είναι αποδεκτό μέσα σε κάποια ομάδα συζήτησης.

Ετσι, πρέπει να γίνει εξαρχής αντιληπτό πως η συμμετοχή σας σε ένα group σημαίνει αποδοχή των συνηθειών που επικρατούν σε αυτό, οι οποίες έχουν διαμορφωθεί από τους άλλους χρήστες, αν και τίποτα βέβαια δεν σας εμποδίζει να κάνετε, με ευγενικό πάντα τρόπο, τις δικές σας προτάσεις και υποδείξεις (βλ. σχετικό ένθετο).

Το πρώτο βήμα για την εκμετάλλευση και την αξιοποίηση του Usenet είναι η επιλογή των newsgroups, η οποία έχει άμεση σχέση με τα αντικείμενα που ενδιαφέρουν τον καθένα από εσάς. Μουσική, κινηματογράφος, παιχνίδια, αυτοκίνητα, υπολογιστές είναι ελάχιστα από τα θέματα που θα δείτε να συζητιούνται στα newsgroups.

Το Usenet προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα, όπως Ενημέρωση, Ανταλλαγή Απόψεων, Αποστολή - Λήψη Αρχείων, Αγορές - Πωλήσεις. Παρακολουθώντας τις ομάδες που έχετε διαλέξει, έχετε τη δυνατότητα να διαβάζετε ένα πλήθος μηνυμάτων από ειδικούς -ή λιγότερο... ειδικούς- σε κάθε θέμα. Στα μηνύματα αυτά είναι δυνατόν να βρείτε αρκετά ενδιαφέρουσες συμπληρώσεις, αλλά και νέα στοιχεία τα οποία μπορούμε να αξιοποιήσουμε για τη δουλειά και βέβαια για τη διασκέδασή μας.

ΟΙ ΕΝΤΕΚΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ USENET

Οι δύο αρχικές ομάδες του Usenet στη δεκαετία του '80 (mod και net) έχουν γίνει πια έντεκα, αντιπροσωπεύοντας η καθεμία ένα ευρύ θεματικό πεδίο on-line συζητήσεων.

ALT. (ALTERNATIVE) Ελεύθερο θέμα συζήτησης. Εδώ θα βρείτε newsgroups για ό,τι μπορείτε να φανταστείτε.

NEWS. (NEWS) Πληροφορίες σχετικές με το ίδιο το Usenet news network αλλά και το software (news servers και newsreaders) που το αφορά.

REC. (RECREATION) Συζητήσεις για τις τέχνες, τα παιχνίδια, τα χόμπι, τον αθλητισμό. Ο,τι έχει σχέση με αναψυχή και ενασχολήσεις θα το βρείτε εδώ.

BIZ. (BUSINESS) Επαγγελματικά θέματα, προϊόντα και υπηρεσίες κάθε είδους.

COMP. (COMPUTERS) Ο,τι έχει να κάνει με υπολογιστές (hardware, software, γλώσσες προγραμματισμού, οδηγίες και συμβουλές).

K12. (K THROUGH 12) Ζητήματα που αφορούν σε εκπαιδευτικούς αλλά και μαθητές (παραδόσεις, μαθητικά projects κ.ά.).

SOC. (SOCIETY) Κοινωνικά θέματα και συζητήσεις για όλους τους πολιτισμούς του πλανήτη μας, ένα πραγματικά τεράστιο και πολυδύναμο καφενείο του κυβερνοχώρου.

HUMANITIES. (HUMANITIES) Η λογοτεχνία, οι καλές τέχνες και ό,τι σχετίζεται με τις ανθρωπιστικές επιστήμες δεν θα μπορούσαν να λείψουν από το Usenet. Για επαγγελματίες αλλά και ερασιτέχνες.

MISC. (MISCELLANEOUS) Διάφορες συζητήσεις που καλύπτουν ποικίλα θέματα της καθημερινής ζωής (εργασία, υγεία, παιδιά, καταναλωτικά θέματα κ.λπ.).

TALK. (TALK) "Ζωντανές" συζητήσεις, με επιχειρήματα, και αντεγκλήσεις για διάφορα τρέχοντα και κρίσιμα ζητήματα του καιρού μας.

SCI. (SCIENCE) Ο χώρος των θετικών επιστημών στο Usenet. "Καθαρή επιστήμη", όπως υποστηρίζουν πολλοί. Εδώ θα βρείτε απαντήσεις σε πολλά θέματα που άπτονται της φυσικής, της χημείας, των μαθηματικών, της αστρονομίας κ.λπ.

Εκτός από τις προαναφερθείσες έντεκα κατηγορίες υπάρχουν πολλές ακόμη -τοπικού περιεχομένου- που συνήθως ξεκινούν με το σύμβολο της εκάστοτε χώρας (π.χ. UK για τη Βρετανία).

Δεν είναι, όμως, μόνο αυτό. Αν θέλετε να πουλήσετε ή να αγοράσετε κάτι, μπορείτε να το κάνετε δημοσιεύοντας απλώς μία αγγελία στα κατάλληλα newsgroups του Usenet.

Και κάτι τελευταίο: Μέσω Usenet είναι γνωστό πως διακινούνται αρκετά αρχεία (κυρίως εικόνων ή εφαρμογών), ιδιαίτερα στα groups που περιέχουν τη λέξη "binaries" στο όνομά τους. Με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων είναι εύκολο να λάβετε όσα αρχεία σάς ενδιαφέρουν από τα groups αυτά, αλλά και να στείλετε δικά σας. Ομως, προσοχή: Πρέπει πάντα να δίνετε μεγάλη σημασία σε ενέργειες τέτοιου είδους, καθώς ποτέ δεν πρέπει να ξεχνάτε πως η διακίνηση μη νόμιμα αγορασμένου software είναι ποινικό αδίκημα και διώκεται από την πολιτεία.

ΠΩΣ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩ ΤΑ NEWSGROUPS

Ας δούμε τώρα πιο πρακτικά πράγματα... Η πρόσβαση στο Usenet γίνεται με τη χρήση ειδικών προγραμμάτων, τα οποία μας επιτρέπουν να διαβάζουμε τα μηνύματα που υπάρχουν στους servers (τους υπολογιστές δηλαδή όπου φυλάσσονται όλα τα μηνύματα κάθε ομάδας συζήτησης), αλλά και να στέλνουμε τα δικά μας, έτσι ώστε κατόπιν να τα διαβάζουν οι άλλοι. Τα προγράμματα αυτά, πέρα από τη βασική αυτή λειτουργία, μας διευκολύνουν στη διαχείριση των χιλιάδων groups που υπάρχουν αλλά και στη διαχείριση των μηνυμάτων που γράφονται στο καθένα από αυτά. Διευκρινίζουμε ότι, εάν επιθυμούμε να παρακολουθούμε σε συνεχή βάση ένα "βαρύ" newsgroup (με διακίνηση πολλών χιλιάδων μηνυμάτων εβδομαδιαίως), τότε θα πρέπει να εγγραφούμε σε εμπορικό Usenet server, πληρώνοντας ένα μικρό ποσό μηνιαίας συνδρομής, ώστε αφ' ενός να είμαστε περισσότερο σίγουροι πως δεν θα χαθεί κάποιο article και, αφετέρου, τα μηνύματα θα παραμένουν στους σκληρούς δίσκους του server για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Στο σημείο αυτό να σημειώσουμε πως, ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιεί κάποιος το Usenet ή -καλύτερα- ανάλογα με την ποσότητα και την ποιότητα των μηνυμάτων που υπάρχουν στα groups που παρακολουθεί (στα "subscribed groups", δηλαδή, σε αυτά που έχει γίνει μέλος), θα εκτιμήσετε τις δυνατότητες διαχείρισης που προσφέρουν ορισμένα προγράμματα, όπως η παρακολούθηση των συζητήσεων, το φιλτράρισμα των μηνυμάτων, η αποκωδικοποίηση των αρχείων.

Τα πιο δημοφιλή προγράμματα για πρόσβαση στο Usenet είναι βέβαια αυτά που περιέχονται στους δύο μεγαλύτερους και γνωστότερους browsers, τους Microsoft Internet Explorer και Netscape Navigator. Για το Microsoft Outlook Newsreader, μάλιστα, μπορείτε να δείτε το ειδικό δισέλιδο με φωτογραφίες που σας δείχνουν βήμα βήμα τη διαδικασία παρακολούθησης των newsgroups.

Αξίζει πάντως να τονιστεί ότι, εκτός από τη χρήση ειδικών προγραμμάτων για πρόσβαση στο Usenet, η δυνατότητα αυτή παρέχεται και από συγκεκριμένα Web sites, τα οποία εκτός των άλλων προσφέρουν ολοκληρωμένη κατηγοριοποίηση των groups ανά αντικείμενο, αναζητήσεις σε πολλαπλά groups, δυνατότητα αρχειοθέτησης παλαιότερων μηνυμάτων κ.λπ.

Τα sites αυτά αποτελούν ικανοποιητικές λύσεις για όσους θέλουν να διαβάζουν μηνύματα του Usenet χωρίς να χρησιμοποιούν επιπλέον προγράμματα, καθώς και για όσους χρειάζονται πρόσβαση σε παλαιότερα μηνύματα με δυνατότητες αναζήτησης. Από την άλλη, βέβαια, η ταχύτητα πρόσβασης είναι μικρότερη από αυτήν της πρόσβασης στον τοπικό Usenet server, ενώ δεν υπάρχει δυνατότητα διαχείρισης των αρχείων που διακινούνται μέσω Usenet.

Τα πιο γνωστά Web sites που παρέχουν πρόσβαση στο Usenet μέσω Web, προσφέρουν αναζήτηση αρχείου σε πολλές από τις ομάδες συζητήσεων του Usenet ή απλώς περιέχουν πολύτιμο ενημερωτικό υλικό για τα newsgroups είναι τα ακόλουθα:

- Deja News (www.deja.com)
- Gigantic Usenet Binaries Archive (www.guba.com)
- NewsFeeds (www.newsfeeds.com)
- Reference (www.reference.com)
- Remarq (www.remarq.com)
- Talkway (www.talkway.com)

Η διαδικασία της παρακολούθησης είναι απλούστατη: Με τη βοήθεια του ειδικού λογισμικού (βλ. σχετικό ένθετο) βλέπετε όλες τις ομάδες συζήτησης (τίτλο και σύντομη περιγραφή) και γράφεστε μέλη (συνδρομητές) σε αυτές που σας ενδιαφέρουν περισσότερο. Με τον τρόπο αυτό είστε έτοιμοι να παρακολουθήσετε και βέβαια να συμμετάσχετε στη συζήτηση, γράφοντας και διαβάζοντας μηνύματα, κάτι παρόμοιο με τη διαδικασία που ακολουθείται στην πιο διαδεδομένη υπηρεσία του Internet, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail).

ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΔΕΝ ΕΒΛΑΨΑΝ ΠΟΤΕ ΚΑΝΕΝΑΝ!

Τελειώνοντας, δεν θα μπορούσαμε να μην

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ NEWSGROUPS

Σήμερα υπάρχουν πολλές δεκάδες χιλιάδες newsgroups με χιλιάδες θέματα. Διαλέξαμε πέντε από αυτά και σας παρουσιάζουμε τα αντίστοιχα newsgroups, ξεκινώντας από αυτά που θα σας γνωρίσουν το ίδιο το Usenet.

USENET

alt.culture.usenet
news.announce.newgroups
news.announce.newusers
news.answers
news.groups
news.groups.questions
news.groups.reviews
news.lists
news.misc
news.newusers.questions

ICQ

alt.chat-programs.icq
alt.teens.penpals.icq
fido7.ru.internet.icq

THE X-FILES

alt.binaries.x-files
alt.tv.x-files
alt.tv.x-files.analysis
alt.tv.x-files.creative
alt.tv.x-files.creative.mature
alt.tv.x-files.x-ville
alt.x-files.rpg
uk.media.tv.sf.x-files

DVD

alt.media.dvd.cracked
alt.video.dvd
alt.video.dvd.complain
alt.video.dvd.friends-ofjoe
alt.video.dvd.non-anamorphic
alt.video.dvd.software
alt.video.dvd.tech
rec.video.dvd.advocacy
rec.video.dvd.marketplace
rec.video.dvd.misc
rec.video.dvd.players
rec.video.dvd.tech
rec.video.dvd.titles

FANTASY

alt.binaries.pictures.fantasy-sci-fi
alt.books.raymond-feist
alt.fantasy
alt.fantasy.conan
alt.fantasy.er-burroughs
alt.tv.sentai
fido.ger.fantasy
fido7.ru.fantasy
rec.mag.dargon

αναφέρουμε λίγα στοιχεία για τη συμπεριφορά που θα πρέπει να έχει κάθε χρήστης του Usenet, το οποίο, ας μην ξεχνάμε, είναι μία αυτοελεγχόμενη κοινωνία, όπου τους κανόνες θέτουν οι ίδιοι οι χρήστες, δηλαδή εμείς! Φυσικά, καθένας από εμάς είναι ελεύθερος να εκφραστεί και να διατυπώσει αυτά που επιθυμεί με όποιον τρόπο νομίζει καλύτερο, ωστόσο καλό θα ήταν να τηρούμε ορισμένους συμβατικούς κανόνες, προκειμένου να μετέχουμε σωστά στη μεγάλη on-line κοινότητα του Διαδικτύου.

Στην αντίθετη περίπτωση, εάν δηλαδή με τη συμπεριφορά μας προκαλούμε προβλήματα στους άλλους χρήστες, αυτοί όχι μόνο θα εκνευριστούν αλλά, όπως είναι φυσικό, θα αντιδράσουν απαντώντας κι αυτοί με τη σειρά τους.

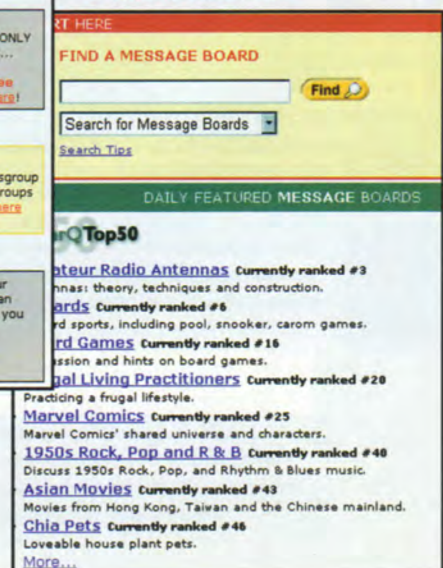
Ας δούμε, λοιπόν, ορισμένους "κανόνες" που αφορούν στη χρήση του Usenet:

- Μην ξεχνάτε ποτέ πως "στην άλλη άκρη του καλωδίου" βρίσκεται ένας άνθρωπος όπως εσάς. Δεν μιλάτε σε μία μηχανή, συνεπώς θα πρέπει να είστε προσεκτικοί στους τρόπους σας.
- Μην κατηγορείτε τους System Admins για τη συμπεριφορά των μελών του newsgroup που διευθύνουν. Δεν είναι αυτοί υπεύθυνοι για την αγένεια των άλλων.
- Μη θεωρείτε ποτέ πως κάποιος που συστήνεται ως μέλος κάποιας οργάνωσης μιλάει απαραίτητα εκ μέρους της. Κάθε άτομο εκφράζει αποκλειστικά και μόνο τη δική του γνώμη, εκτός αν ρητά αναφέρει κάτι διαφορετικό.
- Να είστε πάντα προσεκτικοί στο τι θα πείτε για τους άλλους. Η άνεση που δίνει το πληκτρολόγιο και η μη απευθείας ("κατάματα") επικοινωνία με τον άλλο δεν θα πρέπει να σας παρασύρουν σε ακραίο χιούμορ ή άστοχο σαρκασμό.
- Να είστε σύντομοι. Δεν είναι ανάγκη να επαναλαμβάνετε συνέχεια κάτι. Μία αναφορά αρκεί - όποιος θέλει θα προσέξει αυτό που θέλετε να εκφράσετε.
- Χρησιμοποιείτε περιγραφικούς τίτλους στα μηνύματά σας, οι οποίοι να αντικατοπτρίζουν το περιεχόμενο του μηνύματος. Τίτλοι όπως XXX, ... ή Hello! δεν προϊδεάζουν τον αναγνώστη για το κείμενο του μηνύματός σας και μπορεί κάποιος να το προσπεράσει επειδή απλώς δεν αντιλήφθηκε το περιεχόμενό του.
- Μη στέλνετε το ίδιο μήνυμα περισσότερες από μία φορές. Οποιος ενδιαφέρεται για το θέμα θα το προσέξει από την πρώτη φορά, κατόπιν... μάλλον θα εκνευριστεί παρά θα καταλάβει ότι θεωρείτε πολύ σημαντικό αυτό που εκφράζετε στο μήνυμά σας.
- Οταν απαντάτε σε κάποιο προηγούμενο μήνυμα άλλου ατόμου, δώστε στις πρώτες 1-2 γραμμές μια σύνοψη του πρώτου μηνύματος.
- Να είστε πάντα προσεκτικοί με το θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων για υλικό που στέλνετε σε ένα newsgroup (Copyrights/Licenses).
- Αποφεύγετε να χρησιμοποιείτε το Usenet ως αποκλειστική πηγή γνωστικού πλούτου... Πολλοί θα είναι πρόθυμοι να ανταποκριθούν σε μία δύσκολη ερώτηση, αλλά μην ξεχνάτε πως τα newsgroups δεν είναι εγκυκλοπαίδεια.
- Αποφεύγετε να χρησιμοποιείτε το Usenet ως διαφημιστικό μέσο. Το μόνο που θα καταφέρετε στην περίπτωση αυτή είναι να εκνευρίσετε τους αποδέκτες των μηνυμάτων σας χωρίς φυσικά να προβάλλετε το προϊόν ή την υπηρεσία που θέλετε να διαφημίσετε. Χρησιμοποιήστε άλλους τρόπους για κάτι τέτοιο.
- Μη στέλνετε το ίδιο μήνυμα σε πολλά newsgroups. Ισως το δουν περισσότερα άτομα, αλλά σίγουρα θα το ξαναδούν άτομα που (όπως κι εσείς άλλωστε) είναι μέλη σε περισσότερα του ενός newsgroups.
- Προτού αποστείλετε ένα μήνυμα με ερωτήσεις καλό θα ήταν να συμβουλευτείτε το FAQ της συγκεκριμένης ομάδας (δηλαδή το αρχείο εκείνο που μπορείτε να κατεβάσετε στον υπολογιστή μας για off-line ανάγνωση, το οποίο περιέχει τις απαντήσεις σε όλες τις βασικές απορίες που μπορεί να έχει κάποιος νεοεισερχόμενος στο συγκεκριμένο newsgroup).

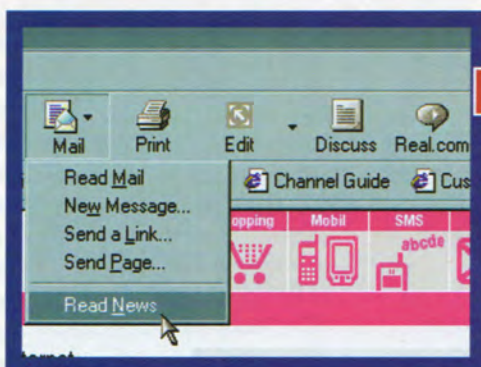
Αν γράφετε και στέλνετε μηνύματα, απλά και κατανοητά, με περιεχόμενο σχετικό με το θέμα που συζητά η συγκεκριμένη ομάδα, να είστε σίγουροι πως γρήγορα το Usenet θα γίνει ο καθημερινός σύντροφος και σύμβουλός σας!



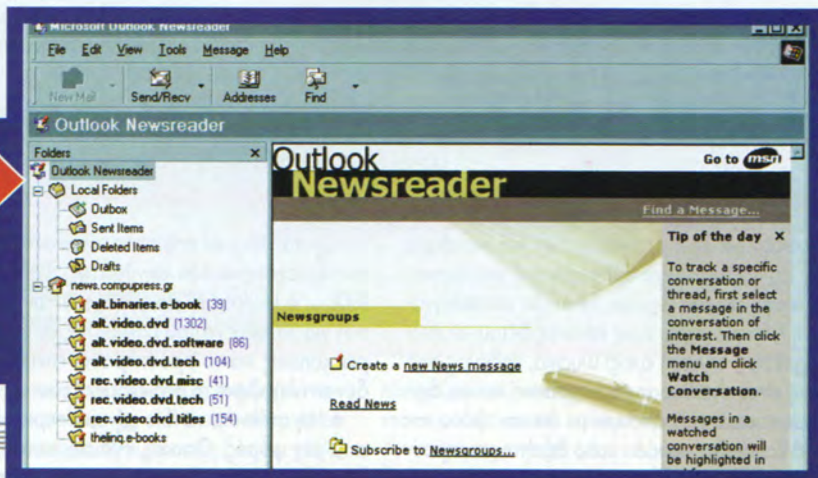
Δύο καλά Web sites, στα οποία θα βρείτε πλουσιότατο υλικό για το Usenet: www.remarq.com και www.newsfeeds.com.



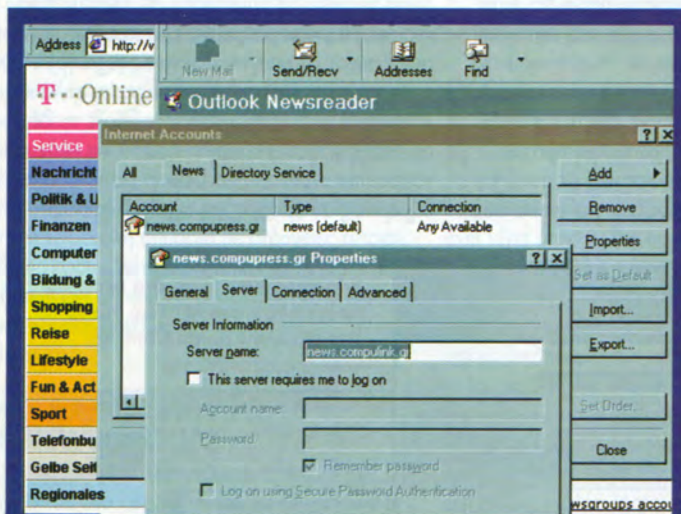
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΑΣ ΣΤΟ USENET



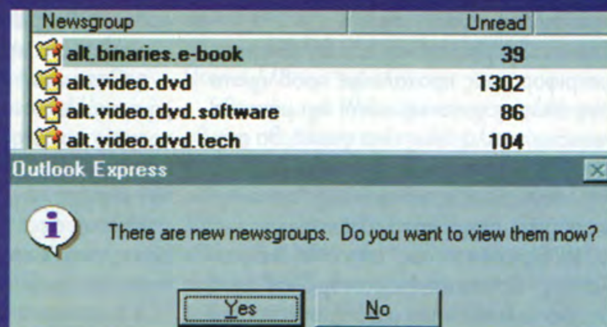
1 Η παρακολούθηση των newsgroups είναι πολύ εύκολη υπόθεση. Αφήστε με να σας δείξω... Ας υποθέσουμε ότι σερφάρετε με τον Microsoft Internet Explorer (δεν είστε ο μόνος άλλωστε!). Πατώντας το πλήκτρο Mail και επιλέγοντας Read News...



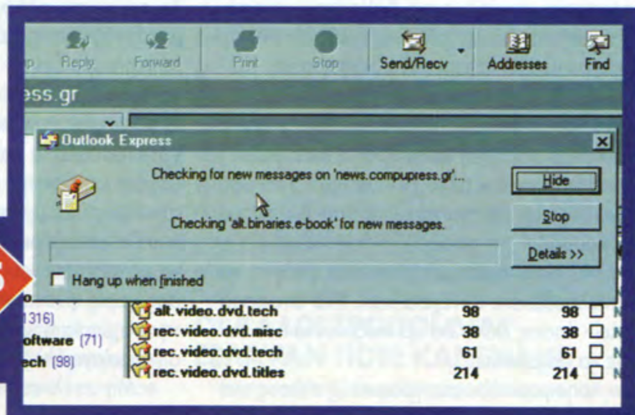
2 ...εισέρχεστε στο τμήμα Microsoft Outlook Newsreader. Εδώ βλέπετε τη γνωστή σας μπάρα που τώρα περιέχει τους τίτλους των newsgroups στα οποία έχω γραφτεί μέλος (δωρεάν εννοείται) και δεξιά τα μηνύματα του εκάστοτε επιλεγμένου newsgroup.



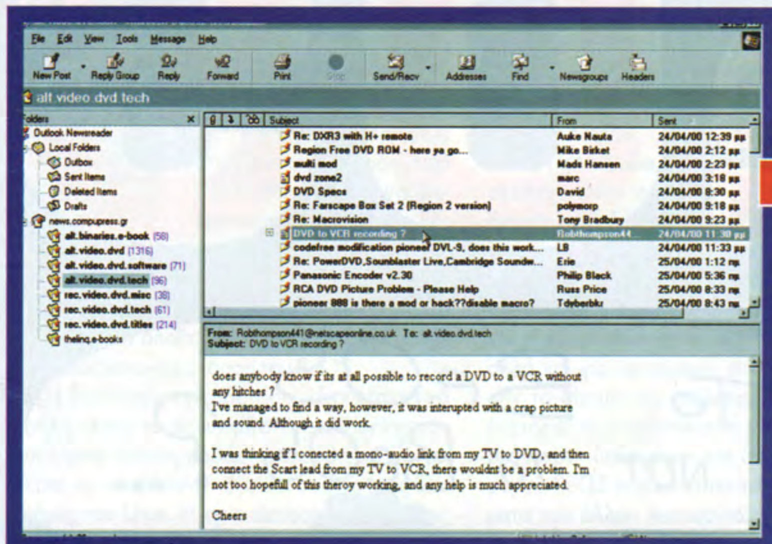
3 Την πρώτη φορά που θα μπείτε εδώ θα πρέπει απαραιτήτως να δώσετε τις αναγκαίες ρυθμίσεις έτσι ώστε να είστε σε θέση να λαμβάνετε τα μηνύματα από τα διάφορα newsgroups (συνήθως ο news server είναι της μορφής news.<ISP>.gr, π.χ. news.compulink.gr, αλλά ελέγξτε το).



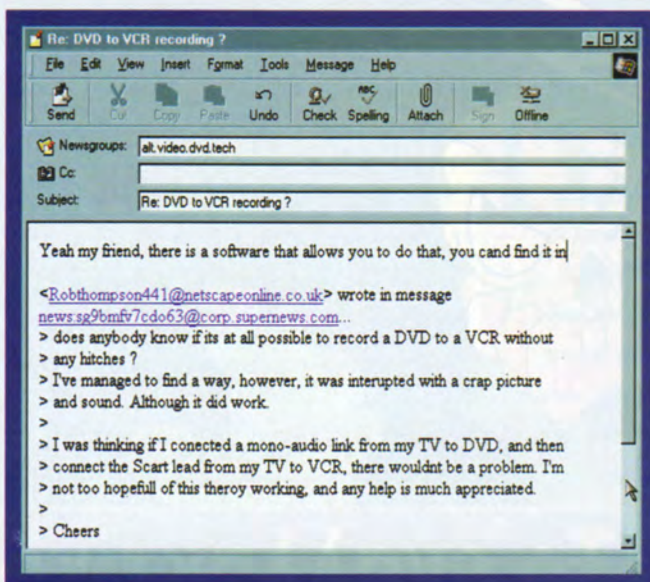
4 Την ώρα αυτή δημιουργήθηκαν και προστέθηκαν ορισμένα newsgroups και το πρόγραμμα με ρωτάει αν θέλω να δω ποια είναι. Δεν θα σας τα αποκαλύψω, αλλά -μεταξύ μας- δεν ήταν κανένα ενδιαφέρον!



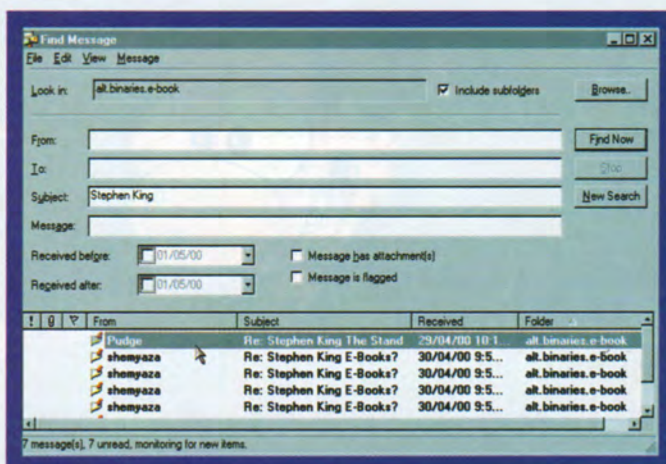
5 Ηρθε η ώρα να δω αν υπάρχουν καινούρια μηνύματα σε όσα newsgroups είμαι γραμμένος. Υπάρχουν μερικά και προστέθηκαν και αυτά κάτω (έχω επιλέξει ημερολογιακή ταξινόμηση).



6 **Ορίστε, λοιπόν, η πλήρης οθόνη του Microsoft Outlook Newsreader με επιλεγμένο το newsgrroup alt.video.dvd.tech (ασχολείται με την τεχνολογία του DVD) και φωτισμένο ένα μήνυμα, στο οποίο ο αποστολέας του αναρωτιέται αν υπάρχει τρόπος αντιγραφής από DVD σε βίντεο χωρίς τα παράσιτα που προκαλούνται.**

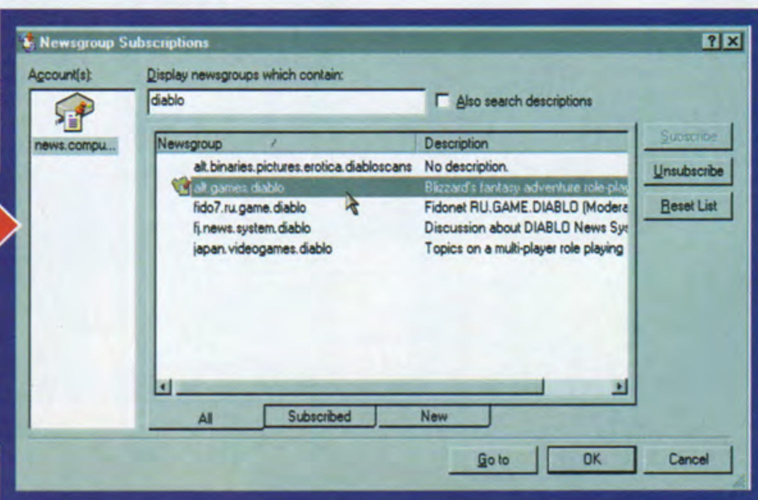


7 **Του απαντώ αμέσως πως υπάρχει τρόπος και... (α, δεν μπορώ να σας συστήσω κι εσάς παράνομο software, μπείτε στο newsgroup για να μάθετε περισσότερα!).**



8 **Μια και το θυμήθηκα, ήθελα να βρω τι έχει συζητηθεί για το καινούριο βιβλίο του Stephen King, που διατίθεται μόνο σε ψηφιακή μορφή (ρίξτε μια ματιά στο www.anubis.gr). Ψάχνοντας στο newsgroup alt.binaries.e-book με τη φράση Stephen King βρίσκω πράγματι αρκετά μηνύματα στα οποία γίνεται λόγος για τον King.**

9 **Επειτα από ένα τέταρτο νομίζω ότι ήρθε πια η ώρα για παιχνίδι. Ας δω τι λένε οι "δικτυακοί" συμπαίκτες μου για το Diablo, γραφόμενος συνδρομητής στο newsgroup alt.games.diablo, ένα από τα τέσσερα newsgroups που ασχολούνται με το παιχνίδι αυτό. Μμ, πράγματι το Usenet είναι ακόμη πολύ ζωντανό και συναρπαστικό!**



BeOS

To BeOS
OR NOT TO BeOS ?...

Το εναλλακτικό λειτουργικό

Π. ΛΥΡΗΣ

Σε έναν κόσμο που έχει κατακλυσθεί από τα Windows και στον οποίο ένα Linux προσπαθεί να τους μοιάσει με κάθε τρόπο, μιμούμενο ακόμα και τα λάθη τους, υπάρχει ένα λειτουργικό με την ονομασία BeOS, το οποίο ακολουθεί τη δική του, μοναχική πορεία.

Του Νίκου Τηλιακού

Εχοντας διδαχτεί από τα λάθη του παρελθόντος η Be παρουσίασε τη νέα έκδοση του λειτουργικού της, η οποία διατίθεται δωρεάν για download (το "PC Master" την είχε συμπεριλάβει στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM του προηγούμενου τεύχους). Ετσι, αν κατευθύνουμε τους browsers μας στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.be.com/products/freebeos, θα πάρουμε πληροφορίες για τα sites από τα οποία μπορούμε να κατεβάσουμε την εκάστοτε νέα έκδοση του BeOS.

Η διαδικασία εγκατάστασης είναι εξαιρετικά απλή, χωρίς να περιλαμβάνει partitioning του σκληρού δίσκου, καθώς ακολουθείται μία τακτική την οποία συναντάμε και σε διάφορες διανομές του Linux. Η εγκατάσταση γίνεται, όπως σε όλες τις κανονικές εφαρμογές για Windows, και στην Personal Edition (αυτήν που διατίθεται δωρεάν και είχατε την ευκαιρία να δείτε και στο CD μας). Δεν υπάρχει multiboot, απλώς, όταν θα επιλέξετε να τρέξετε το BeOS, ο υπολογιστής θα επανεκκινήσει φορτώνοντας το νέο λειτουργικό.

Εμείς βλέπουμε το λειτουργικό ως ένα directory του οποίου δεν μπορούμε να δούμε τα δεδομένα. Εχουμε τη δυνατότητα ανά πάσα στιγμή να το εκκινήσουμε από την αντίστοιχη επιλογή που δημιουργεί η εγκατάσταση. Αν κάποια στιγμή θελήσουμε να το απεγκαταστήσουμε, το μόνο που χρειάζεται είναι να σβήσουμε το αντίστοιχο directory.

ΟΙ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ BeOS

Η κραταιά Microsoft, όταν αποφάσισε να δημιουργήσει ένα νέο 32-bit λειτουργικό, θέλησε συν τοις άλλοις να είναι σε θέση να τρέχει και προγράμματα τα οποία είχαν γραφτεί για DOS και μετρούσαν ήδη περισσότερα από δέκα χρόνια ζωής. Προκειμένου να επιτύχει αυτόν το στόχο η Microsoft αναγκάστηκε να κάνει αρκετούς συμβιβασμούς, αλλά τελικά τα κατάφερε αρκετά καλά.

Στον αντίποδα η ΒΕ διάλεξε έναν εντελώς διαφορετικό δρόμο για να δώσει τη δική της πρόταση. Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της εταιρίας, το λειτουργικό της είναι σχεδιασμένο για multimedia εφαρμογές, αλλά και για εφαρμογές που θα χρησιμοποιούν τα δίκτυα της επόμενης δεκαετίας. Ενώ διατηρεί τη συμβατότητα με τα υπάρχοντα στάνταρντ δεδομένων και δικτύων του σήμερα, το BeOS παρακάμπτει τα εγγενή προβλήματα των άλλων λειτουργικών, τα οποία οφείλονται στην επιθυμία των εταιριών για συμβατότητα με τις παλαιότερες εφαρμογές. Με αυτόν τον τρόπο παίρνουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα από το σημερινό hardware.

Ενώ διατηρεί τη συμβατότητα με τα υπάρχοντα στάνταρντ δεδομένων και δικτύων του σήμερα, το BeOS παρακάμπτει τα εγγενή προβλήματα των άλλων λειτουργικών, τα οποία οφείλονται στην επιθυμία των εταιριών για συμβατότητα με τις παλαιότερες εφαρμογές.

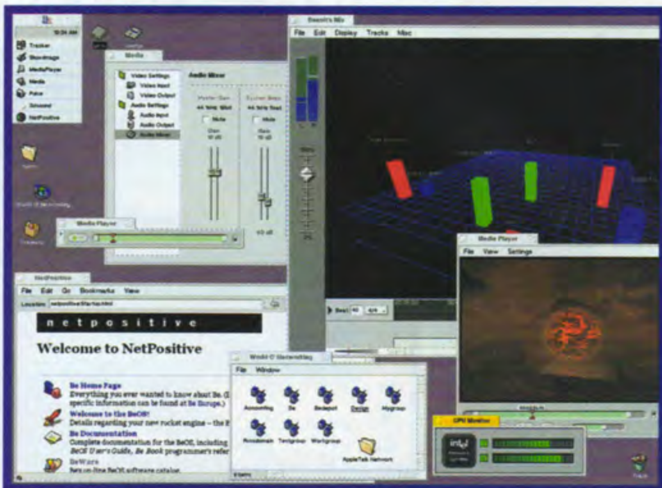
Το BeOS είναι multitasking και multithreading και υποστηρίζει εσωτερικά το multiprocessing. Ετσι, στα συστήματα με έναν επεξεργαστή ουσιαστικά "ξεζουμίζει" τον τελευταίο, ενώ στα πολυεπεξεργαστικά συστήματα διακινεί τα κομμάτια του προγράμματος από τον ένα επεξεργαστή στον άλλο, ανάλογα με το φορτίο που έχει ο καθένας. Το αποτέλεσμα είναι καλύτερη παράλληλη επεξεργασία στα πολυεπεξεργαστικά συστήματα και σαφώς αυξημένη απόδοση.

Αποτελεί ίσως το μοναδικό λειτουργικό σύστημα που μπορεί να αναγνωρίσει αυτόματα μέχρι οκτώ επεξεργαστές (μόνο στην Pro έκδοση). Ακόμη και αν τους προσθέσουμε εκ των υστέρων δεν είναι απαραίτητη η επανεγκατάσταση του λειτουργικού, καθώς αυτό διαμορφώνεται αυτόματα. Ακόμη η δομή του BeOS είναι προσανατολισμένη στο να διαχειρίζεται σε πραγματικό χρόνο ήχο και βίντεο. Προσφέρει ένα API, το οποίο αποτελεί ένα αντικειμενοστραφές περιβάλλον εργασίας φτιαγμένο σε C++.

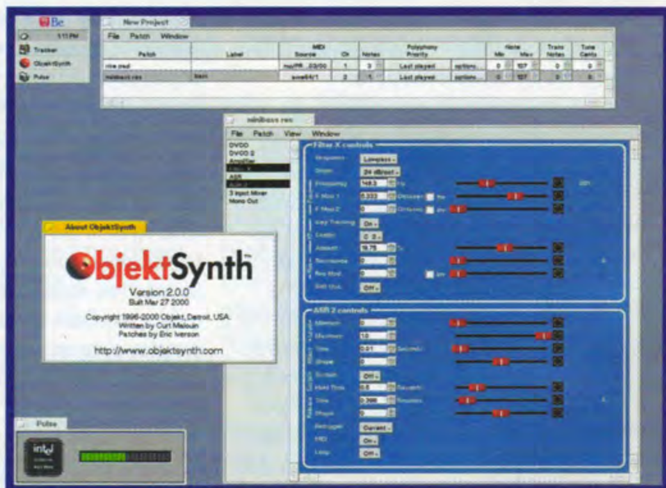
Το λειτουργικό αποτελείται από τρία επίπεδα:

- Τον microkernel
- Εναν αριθμό από servers
- Κοινόχρηστες βιβλιοθήκες οργανωμένες σε kits, τα οποία παρέχουν το interface προγραμματισμού για εφαρμογές

Ο microkernel διαχειρίζεται τα διάφορα κομμάτια του hardware, όπως κάνει το HAL (Hardware Abstraction Layer) των Windows NT. Τα άλλα δύο επίπεδα, δηλαδή οι servers και τα kits, αποτελούν την "καρδιά" του λειτουργικού συστήματος.



Το interface του BeOS έχει βελτιωθεί στα σημεία, με αποτέλεσμα να είναι πιο αποτελεσματικό και εύχρηστο.



Η επεξεργασία και δημιουργίας ήχου δεν θα μπορούσε να λείπει από το BeOS και ένας από τους πιο άξιους εκπρόσωπους είναι το ObjectSynth.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΖΟΥΝ

Πολλά προβλήματα συμβατότητας στα σημερινά λειτουργικά λύνονται χάρη στην ύπαρξη διάφορων επεκτάσεών τους, όπως ένας driver, οι οποίες υποθετικά προσθέτουν κάποια λειτουργικότητα σε ένα σύστημα. Τα Windows φορτώνουν δυναμικά τις απαιτούμενες επεκτάσεις με τη μορφή των dll. Κάποιοι άλλοι drivers θα πρέπει να δηλωθούν στο αρχείο config.sys. Και ενώ οι δύο μηχανισμοί επεκτείνουν το βασικό τμήμα του λειτουργικού συστήματος, δεν είναι λίγες οι φορές που δημιουργούνται conflicts μεταξύ τους. Το BeOS έχει να αντιπροτείνει τη δυναμική φόρτωση των επεκτάσεων, οι οποίες έχουν όμως κάποιον κοινό κώδικα. Σίγουρα αυτή η προσέγγιση δεν αποτελεί πανάκεια που λύνει όλα τα software conflicts, αλλά σαφώς θα καταφέρει να "πείσει" αρκετούς drivers και κοινόχρηστες βιβλιοθήκες να συνυπάρχουν ειρηνικά.

Ενα από τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του BeOS είναι ότι κάθε εφαρμογή μπορεί να έχει το δικό της desktop. Ετσι, κάθε παράθυρο μπορεί να έχει ξεχωριστό color depth. Ακόμη ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι μπορούμε να χειριζόμαστε οποιοδήποτε αρχείο βρίσκεται στο δίσκο μας ως related database. Η database μπορεί να περιέχει πίνακες με πληροφορίες για τα αρχεία, το e-mail που διαθέτετε κ.ά.

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ 5

Δίνοντας ακόμα μεγαλύτερη έμφαση στον τομέα των multimedia, το BeOS υποστηρίζει στην τελευταία έκδοσή του κάρτες συμβατές με το πρωτόκολλο 1394, πιο γνωστό ως FireWire. Με άλλα λόγια πλέον είναι δυνατή η ανταλλαγή δεδομένων βίντεο από και προς ψηφιακές κάμερες διαμέσου των αντίστοιχων καρτών επικοινωνίας. Η αποκωδικοποίηση αρχείων MP3 είναι πλέον εγγενής στο λειτουργικό μέσω του αποκωδικοποιητή MP3. Μπορούμε να ακούσουμε τα αρχεία MP3 από τον Media Player ή κάποια άλλη εφαρμογή, χρησιμοποιώντας το Translator Kit του BeOS. Εκτός από αυτό το χαρακτηριστικό, ο Media Player έχει αποκτήσει και plug-in για τον browser, κι έτσι τώρα μπορούμε να ακούμε ήχο από τα Web sites.

Το σύστημα αρχείων CDDA επιτρέπει να κάνουμε τη διαδικασία mount για οποιοδήποτε audio CD και να διαβάζουμε τα τραγούδια που περιέχει κατευθείαν ως αρχεία wav. Ετσι, μπορούμε να διαχειριστούμε απευθείας τα εν λόγω αρχεία μέσω της εφαρμογής της προτίμησής μας, χωρίς να χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη μετατροπή, και να αντιγράψουμε τα αρχεία wav στο σκληρό μας δίσκο μέσω της διαδικασίας drag and drop.

Συνδυάζοντας τα δύο προαναφερόμενα χαρακτηριστικά με το γεγονός ότι η νέα έκδοση διαθέτει και εφαρμογή για εγγραφή CDs με την ονομασία CD Burner, μπορούμε να εξαγάγουμε μερικά πολύ ενδιαφέροντα συμπεράσματα.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ INTERFACE

Οι πρώτες και βασικότερες αλλαγές που συναντάμε εντοπίζονται στο Tracker, το οποίο τώ-

LINKS...

...με ενδιαφέρον

- http://www.be.com
- http://free.be.com
- http://www.bedepot.com/
- http://www.bearchives.com/
- http://www.beoscentral.com/
- http://www.bedope.com/archive/
- http://www.betips.net/
- http://www.bespecific.com/
- http://www.adamation.com/

BeIA

Η άποψη των ιθυνόντων της Be είναι ότι θα πρέπει η πρόσβαση στο Internet να είναι τόσο απλή διαδικασία όσο το άνοιγμα της τηλεόρασης ή η χρήση ενός τηλεφώνου. Η Be μετέφερε την πείρα που έχει αποκτήσει από το σχεδιασμό του BeOS, το οποίο όπως είδαμε είναι ένα εξαιρετικά σύγχρονο λειτουργικό, σε έναν νέο τομέα και δημιούργησε μια νέα πλατφόρμα η οποία παρέχει πληροφορίες και διασκέδαση μέσω του Internet σε καταναλωτές και όχι χρήστες.

Το BeIA παρέχει σε όλους τους καταναλωτές ένα σταθερό περιβάλλον, το οποίο όλοι έχουμε συνηθίσει να περιμένουμε από τις γνωστές οικιακές συσκευές. Επίσης, η εταιρία παρέχει στους κατασκευαστές τη δυνατότητα να ρυθμίσουν πλήρως τις παραμέτρους του interface του BeIA για να μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους target groups καταναλωτών, τα οποία θέλουν να έχουν ικανοποιημένα.

Οι συσκευές στις οποίες απευθύνεται το BeIA χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, στις συσκευές πληροφόρησης (Information Appliances) και στις συσκευές που είναι καθαρά για διασκέδαση (Entertainment Appliances). Οσον αφορά στην πρώτη κατηγορία, οι συσκευές είναι σχεδιασμένες πρωτίστως για Web browsing, δυνατότητα αποστολής και λήψης e-mail, ηλεκτρονικό εμπόριο, συμμετοχή σε chatrooms και πολλά άλλα. Οι εν λόγω συσκευές οφείλουν να είναι μικρές σε μέγεθος, προσιτές οικονομικά και με απλοποιημένο user interface. Μπορούν να είναι είτε ενσύρματες είτε ασύρματες, αυτόνομες ή να συνδέονται σε υπολογιστή, ενώ ο χειρισμός τους μπορεί να γίνεται μέσω touch screen ή κανονικού πληκτρολογίου.

Οσον αφορά στη δεύτερη κατηγορία συσκευών, αυτές είναι κατασκευασμένες έχοντας ως στόχο την εξοικείωση των χρηστών με εφαρμογές που σχετίζονται με τα media. Τα ολοκληρωμένα συστήματα διασκέδασης δίνουν στους καταναλωτές τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργητικά σε τηλεοπτικές εκπομπές, να βλέπουν και να επεξεργάζονται τα προσωπικά τους βίντεο, να παίζουν μόνοι τους παιχνίδια ή να συμμετέχουν σε κάποια τα οποία διεξάγονται online. Επιπλέον τους δίνεται η δυνατότητα να μπορούν να ακούν τη μουσική που επιθυμούν από αρχεία MP3. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι είναι δυνατόν, αν υποστηρίζεται και από την υποδομή του ηχητικού συστήματος, να μεταδίδονται διαφορετικά κομμάτια σε κάθε δωμάτιο ανάλογα με τις προτιμήσεις κάθε ατόμου.

Το BeIA δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας ενός κλιμακωτού interface, το οποίο θα ξεκινά από ένα απλό τηλεχειριστήριο και θα καταλήγει σε μία touch screen με δυνατότητες καθορισμού και της παραμικρής λεπτομέρειας του περιβάλλοντος εργασίας. Ο στόχος του BeIA και κατ' επέκταση της εταιρίας είναι να καταστεί ένα απαραίτητο κομμάτι του σπιτιού, το οποίο θα είναι συνδεδεμένο στο Internet και στο οποίο θα συναντάμε συσκευές που θα μας παρέχουν συνδυασμό πλεονεκτημάτων από τις καταναλωτικές συσκευές και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.



Η έμφαση στις εφαρμογές multimedia γίνεται αντιληπτή από τη στιγμή που θα δοκιμάσουμε να επεξεργαστούμε κάποιο αρχείο βίντεο.

ρα διαθέτει query templates, αναβαθμισμένη διαδικασία αναζήτησης αρχείων. Η νέα προσθήκη "ακούει" στο όνομα X-ray folders και επιτρέπει τη μετακίνηση αρχείων χωρίς κόπο. Πέρα από αυτά θα βρούμε και κάποιες ενδιαφέρουσες βελτιώσεις, όπως τα get info panels, το recent apps, το οποίο μας προσφέρει άμεση πρόσβαση σε όσες εφαρμογές ξεκινήσαμε στο πρόσφατο παρελθόν, και η ύπαρξη των αντίστοιχων recent documents και recent queries.

Πλέον είναι εφικτό να ανοίξουμε τα αρχεία που επιθυμούμε ρίχνοντάς τα απλώς στις εφαρμογές που είναι ανοικτές στο Deskbar.

Η έκδοση 5 του BeOS περιέχει μία νέα έκδοση του NetPositive, του browser που συνοδεύει το λειτουργικό σύστημα, ο οποίος έχει αναβαθμιστεί τόσο αισθητικά όσο και λειτουργικά για να είναι συμβατός με περισσότερα sites. Εκτός από αυτήν τη βελτίωση στο πακέτο περιλαμβάνεται και ένας download manager, ο οποίος μπορεί να διαχειριστεί πολλαπλά downloads, έχοντας τη δυνατότητα να σταματά το download και να συνεχίζει από το σημείο όπου έμεινε.

ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

Η BE έχει συμπληρώσει περισσότερα από 10 χρόνια στο χώρο της πληροφορικής και έχει δημιουργηθεί από ένα πρώην στέλεχος της Apple, τον Jean-Louis Gassee. Οι προσπάθειες ανάπτυξης της εταιρίας έχουν δύο κυρίως στόχους. Το software, όπου στόχος είναι η παροχή ενός υψηλής απόδοσης λειτουργικού συστήματος, και το hardware, που υποστηρίζει τα πολυεπεξεργαστικά υπολογιστικά συστήματα. Η φιλοσοφία της εταιρίας περιγράφεται πολύ παραστατικά στην ακόλουθη φράση του προέδρου και ιδρυτή της: "Είμαστε μία εταιρία επικεντρωμένη στην κατασκευή software, το οποίο βγάζει τα μέγιστα από το hardware".
Το βασικό πρόβλημα της BE είναι η ανυπαρξία απαραίτητου λογισμικού, εργαλείων ανάπτυξης εφαρμογών και κυρίως compiler. Όπως προαναφέραμε, το BeOS έχει γραφεί σε C++ και χρησιμοποιήθηκε για compilation ο CodeWarrior της Metroworks. Έτσι, αναπτύχθηκε και μία έκδοση του συγκεκριμένου compiler που λαμβάνει υπόψη του τις δυνατότητες, ιδίως το multithreading, του BE, η οποία φέρει την ονομασία IDE (Intergrated development enviroment) και θα περιέχεται στο CD του BeOS. Παρά το μικρό σχετικά χρονικό διάστημα που βρίσκεται στην αγορά το λειτουργικό, υπάρχουν ήδη πολλοί προγραμματιστές που αναπτύσσουν software γι' αυτό (BEWARE, όπως χαριτολογώντας το ονομάζουν). Μία επίσκεψη στο site της BE θα σας πείσει για του λόγου το αληθές (www.be.com, news:comp.sys.be).

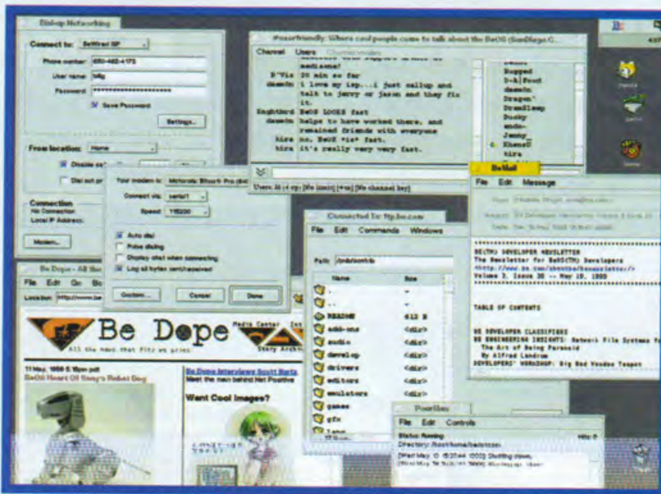
ΠΡΟΧΩΡΩΝΤΑΣ ΑΚΟΜΗ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Παρέχεται επίσης αναβαθμισμένη υποστήριξη στους χρήστες laptop. Το BeOS πειραματικά υποστηρίζει PCMCIA IDE. Μέσω αυτού του πρωτοκόλλου συνδέονται στο laptop διάφορες συσκευές, όπως οι Compact Flash adaptor, memory stick adaptor, Vaio CD-ROM, ethercard.

Ωστόσο η εταιρία δεν σταμάτησε εδώ. Προχώρησε σε βελτιώσεις του print server, ο οποίος κάνει χρήση λιγότερης μνήμης αλλά και λιγότερων threads, με αποτέλεσμα να καταναλώνει πολύ λιγότερα resources από τον υπολογιστή. Η συμβατότητα με την Postscript αναβαθμίστηκε σημαντικά με 400 και πλέον drivers, η ύπαρξη των οποίων εξασφαλίζει τη δυνατότητα εκτύπωσης από μεγάλο αριθμό εκτυπωτών. Στον τομέα των εκτυπωτών δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι πλέον υποστηρίζονται και εκτυπωτές USB.

Συνεχίζοντας με την υποστήριξη των συσκευών, θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι το BeOS διαθέτει αναβαθμισμένες ρυθμίσεις δικτύου και πολύ καλύτερη υποστήριξη, αφού μεγάλος αριθμός καρτών πλέον αναγνωρίζεται αυτόματα από το λειτουργικό. Ωστόσο, το ζήτημα δίκτυο δεν σταματά εδώ καθώς τώρα υπάρχει και υποστήριξη PPP (Point to Point Protocol).

Πέρα από τους εκτυπωτές και το δίκτυο παρατηρούμε σημαντική αναβάθμιση και στην υποστήριξη των νέων καρτών γραφικών. Έτσι, μπορούμε να περιμένουμε αυτόματη αναγνώριση για κάρτες οι οποίες στηρίζονται στα TNT, Matrox G400, ATI Rage 128 pro, i810.



Στην τελευταία έκδοσή του το BeOS έχει γίνει ιδιαίτερα φιλικό στη διαδικασία σύνδεσης στο Internet, αν και ακόμη αναγνωρίζει πολύ λίγα modems.

Ένα από τα αναβαθμισμένα χαρακτηριστικά του λειτουργικού είναι το νέο BeMail, το οποίο έρχεται με νέα μπάρα εργαλείων, δυνατότητα για σώσιμο του κειμένου ως draft και δυνατότητα ορθογραφικού ελέγχου, η οποία προς το παρόν είναι μόνο στα αγγλικά. Αντίστοιχη υποστήριξη υπάρχει και στις νέες κάρτες ήχου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τελικά, ποιος χρειάζεται το BeOS; Υπάρχει λόγος να αφήσουμε τη "σιγουριά" των Windows και να μπούμε σε άγνωστα νερά; Αυτά είναι τα ερωτήματα που περνούν από το μυαλό του καθενός. Τα χαρακτηριστικά του BeOS είναι πολλά και αξίζουν της προσοχής μας. Διαθέτει σταθερότητα, ευχρηστία, είναι εύκολα προσαρμόσιμο στις απαιτήσεις μας και έχει σχεδιαστεί από την αρχή για να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες του σύγχρονου hardware μέσω των εφαρμογών που υπάρχουν για αυτό. Το τελευταίο σημείο, ωστόσο, είναι και η αχίλλειος πτέρνα του, καθώς δεν υπάρχουν αρκετές εφαρμογές που να το υποστηρίζουν. Η ανυπαρξία υποστήριξης από μεγάλες εταιρίες κατασκευής software δεν αφήνει μεγάλα περιθώρια, καθώς απομένουν μόνο οι προσπάθειες των χρηστών, οι οποίες όσο φιλότιμες και αν είναι, δεν μπορούν να υποστηρίξουν ένα λειτουργικό. Βέβαια, σε αυτό υπάρχει ο αντίλογος ότι κάτι αντίστοιχο έγινε και με το Linux, το οποίο με αργά αλλά σταθερά βήματα δείχνει να καθιερώνεται. Ωστόσο, δεν φαίνεται να υπάρχει αντίστοιχη διάθεση υποστήριξης από τους κατασκευαστές περιφερειακών, οι οποίοι δεν μπαίνουν στη διαδικασία δημιουργίας drivers για να υποστηρίξουν τις συσκευές τους κάτω από το BeOS.

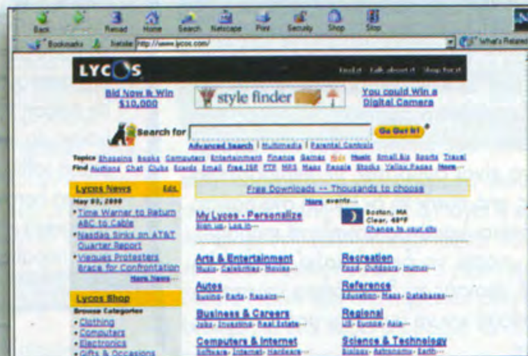
Πάντως, με την εύκολη εγκατάσταση που προσφέρει η έκδοση 5.0, ο καθένας μπορεί να τρέξει το BeOS για να δει τα χαρακτηριστικά που διαθέτει. Από εκεί και ύστερα... η επιλογή είναι δική σας!

PC

MY.PAGE

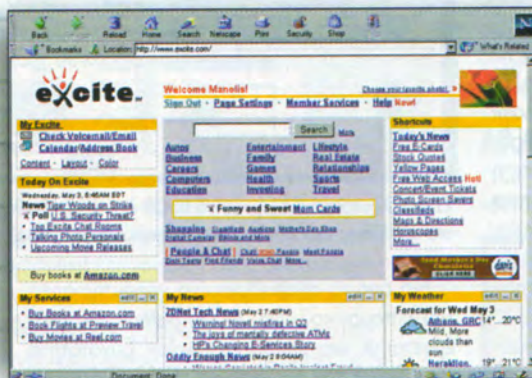
Δώστε στο Internet το δικό σας "χρώμα"!





Οι περισσότεροι από εσάς χρησιμοποιείτε συγκεκριμένες μηχανές αναζήτησης, διότι είτε σας εξυπηρετούν περισσότερο είτε είναι πιο εμφανίσιμες. Σίγουρα, όμως, θα έχετε κουραστεί να βλέπετε τα ίδια στοιχεία στις οθόνες σας κάθε φορά που συνδέεστε σε αυτές. Δεν είναι καιρός, λοιπόν, να διαμορφώσετε τις Web search engines που χρησιμοποιείτε, δίνοντάς τους το δικό σας, προσωπικό χρώμα;

Του Μανώλη Φουρνιστάκη, mafg13@x-treme.gr

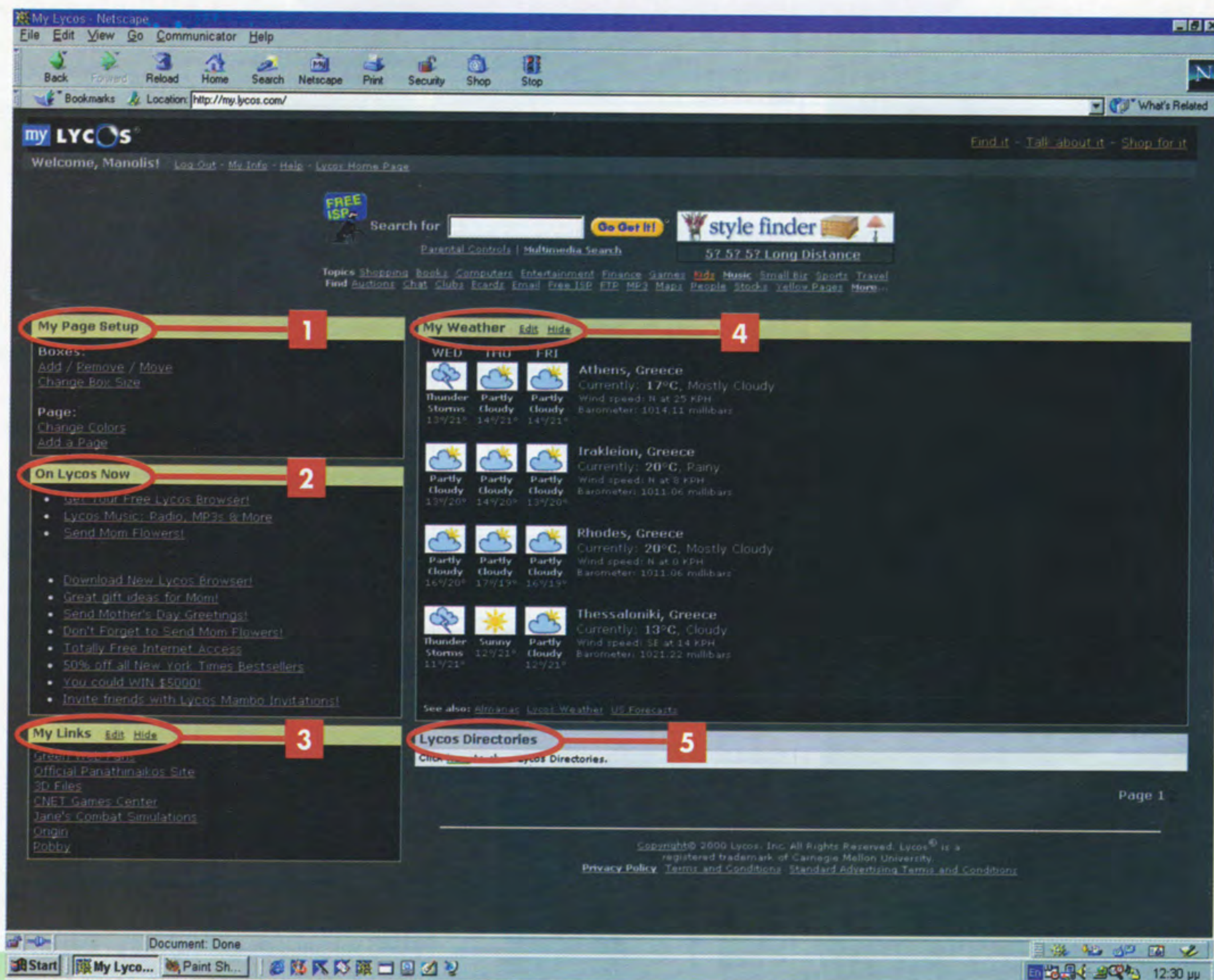


Όλες οι δημοφιλείς μηχανές αναζήτησης επιτρέπουν να τις διαμορφώσετε όπως εσείς θέλετε, όσον αφορά στις πληροφορίες που θα σας δείχνουν. Το ίδιο βέβαια συμβαίνει και σε άλλα sites που προσφέρουν πολύ μεγάλο όγκο πληροφοριών, όπως αυτά του CNN ή του mp3.com.

Μπορείτε να επιλέξετε ποια links θέλετε να σας εμφανίζουν, ποιους τίτλους ειδήσεων, το μετεωρολογικό δελτίο ποιων πόλεων, καθώς και τους τομείς που επιθυμείτε να έχουν τη μεγαλύτερη βαρύτητα, για παράδειγμα αθλητισμό, μουσική ή οτιδήποτε άλλο. Μην μπερδευτείτε και νομίζετε πως μπορείτε να φτιάξετε δικά σας Web sites. Απλώς προσαρμόζετε στα δικά σας μέτρα και γούστα σελίδες που δίνουν μεγάλο όγκο πληροφοριών, για να μπορείτε να διαχειρίζεστε πιο άνετα τον όγκο αυτό χωρίς να σπαταλάτε τον πολύτιμο χρόνο σας, έχοντας συνάμα προσδώσει σε αυτές έναν προσωπικό σας τόνο.

Στο παρόν άρθρο θα αποπειραθούμε να σας περιγράψουμε πώς μπορείτε να διαμορφώσετε (customize) μία τέτοια σελίδα, επιλέγοντας τις δυνατότητες διαμόρφωσης των my.lycos.com (Lycos), my.yahoo.com (Yahoo!), www.excite.com (Excite).

M Y . L Y C O S



Εάν θέλετε να διαμορφώσετε τη σελίδα σας μέσα από το Lycos, θα πρέπει πρώτα να μεταβείτε στη μηχανή αναζήτησης (www.lycos.com). Κάτω από το πλαίσιο διαλόγου όπου δίνετε τις λέξεις-κλειδιά για την αναζήτηση πληροφοριών θα δείτε ένα link My Lycos - Personalize, μέσω του οποίου θα κάνετε log-in -εφόσον έχετε ήδη εγγραφεί- ή sign-up για να αποκτήσετε κωδικό, ούτως ώστε να διαμορφώσετε τη σελίδα σας.

1 My page setup

Θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το My Page Setup ως το κέντρο ελέγχου του My Lycos, για τον απλούστατο λόγο ότι από εκεί θα διαμορφώσετε κατά κύριο λόγο την εμφάνιση της σελίδας αλλά, κυρίως, το τι είδους θέματα θέλετε να βλέπετε όταν θα μπαίνετε στη σελίδα σας. Με κλικ στα links που υπάρχουν εκεί, θα πραγματοποιήσετε τις αλλαγές σας.

2 On Lycos Now

Αυτό το τμήμα δεν θα μπορέσετε να το διαμορφώσετε ή να το αφαιρέσετε, αφού το My Lycos δεν επιτρέπει κάτι τέτοιο.

3 My Links

Σε αυτό το τμήμα μπορείτε να προσθέσετε τα προσωπικά links σας, δηλαδή τις σελίδες που επισκέφθεστε πιο συχνά. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι κλικ στο Edit, από όπου θα δώσετε τα URLs των σελίδων που θέλετε να επισκέπτεσθε, όταν μπαίνετε στο My Lycos σας.

4 My weather

Φυσικά, εδώ βλέπετε τον καιρό των πόλεων που έχετε επιλέξει, πάντα μέσω link Edit.

5 Lycos Directories

Κάνοντας κλικ στο πράσινο link Here του Lycos Directories, θα μεταφερθείτε στα θέματα που περιλαμβάνονται στη μηχανή αναζήτησης του Lycos.

MY.YAHOO!

Για να μπορέσετε να διαμορφώσετε την προσωπική σελίδα σας μέσω του My.Yahoo!, θα πρέπει πρώτα να επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.yahoo.com και εν συνεχεία να κάνετε κλικ στο link My.Yahoo!, το οποίο βρίσκεται κάτω από το πλαίσιο όπου εισάγετε τις λέξεις - κλειδιά, όταν αναζητάτε κάποιες πληροφορίες. Θα σας ζητηθεί βέβαια το κλασικό registration, μην ανησυχείτε όμως αφού η σχετική διαδικασία είναι πολύ εύκολη και δεν θα σας απασχολήσει παρά μόνο για μερικά λεπτά της ώρας. Στη συνέχεια είστε έτοιμοι να διαμορφώσετε το δικό σας Yahoo!



1 PERSONALIZE

Από το μενού Personalize θα μπορέσετε να διαμορφώσετε την εμφάνιση και το στυλ της σελίδας σας. Μπορείτε να επιλέξετε χρώματα καθώς και να ελέγξετε τα e-mails σας ή τον Messenger. Ολα αυτά μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε κάνοντας κλικ στο Edit.

2 MY FRONT PAGE HEADLINES

Η "καρδιά" του My Yahoo!, θα υποστηρίζαμε, είναι οι κύριες ειδήσεις. Αυτές μπορούν να είναι είτε αθλητικού περιεχομένου, είτε πολιτικού, είτε από το χώρο της μόδας, της μουσικής κ.λπ. Η διαδικασία είναι το ίδιο απλή όσο και στις προηγούμενες περιπτώσεις. Με κλικ στο Edit θα επιλέξετε τα είδη των πρωτοσέλιδων που επιθυμείτε να δείτε. Από τη στιγμή που θα πραγματοποιηθεί αυτό, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ πάνω σε κάθε πρωτοσέλιδο για να βλέπετε αναλυτικότερα τα νέα.

3 SCOREBOARD

Στο Scoreboard βλέπετε τα αποτελέσματα ομάδων, κυρίως από τα εθνικά πρωταθλήματα των ΗΠΑ, στο NBA, στο αμερικανικό ποδόσφαιρο, στο baseball κ.λπ. Για το πετύχετε αυτό, απλώς κάνετε κλικ στο Edit, προκειμένου να επιλέξετε άθλημα και ομάδες.

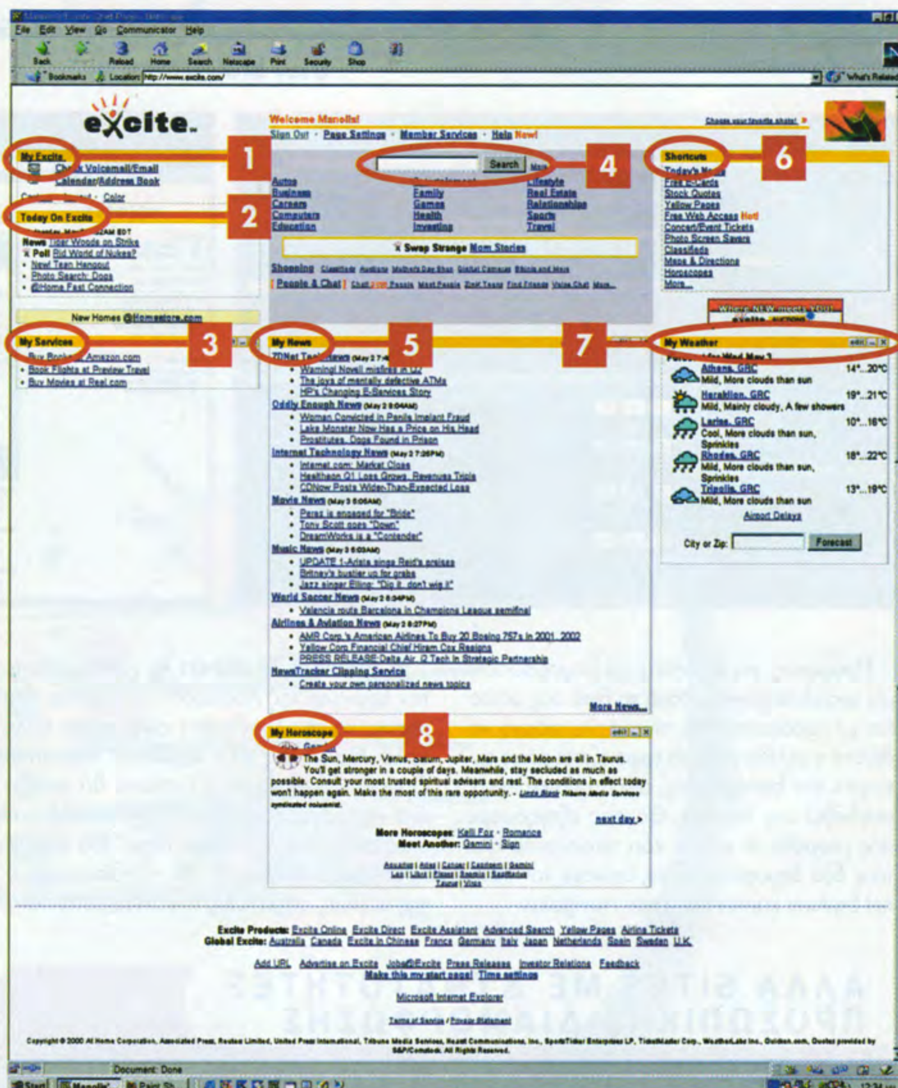
4 WEATHER

Κάνοντας κλικ πάντα στο Edit ή στο Weather, έχετε τη δυνατότητα να προσθαφαιρέσετε πόλεις για των οποίων τον καιρό θέλετε να ενημερώνεστε.

Επιπλέον, αν κάνετε κλικ πάνω σε κάποια πόλη που έχετε επιλέξει, θα δείτε τον καιρό και των επόμενων πέντε ημερών.

MY.EXCITE

Αν επισκεφθείτε τη σελίδα της Excite (www.excite.com), στο άνω μέρος της θα δείτε ένα link σχετικό με τη δημιουργία μιας σελίδας διαμορφωμένης από εσάς. Δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ σε αυτό, για να αποκτήσετε κωδικό πρόσβασης. Ας δούμε όμως τα επιμέρους τμήματα του My. Excite, που σας παρέχει, όπως και οι δύο "συνάδελφοί" του που εξετάσαμε προηγούμενα, μια πληθώρα από ενδιαφέρουσες δυνατότητες παραμετροποίησης.



1 MY EXCITE

Σε αυτό το box το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να ελέγξετε τα e-mails σας (αν διαθέτετε διεύθυνση στο Excite), να δείτε το Address Book κ.λπ. Δεν έχετε τη δυνατότητα να το διαμορφώσετε ή να το αφαιρέσετε, διότι, πολύ απλά, δεν το επιτρέπει το My Exite.com.

2 TODAY ON EXCITE

Πρόκειται για ορισμένες ειδήσεις της εταιρίας Excite. Αυτό το box επίσης δεν επιτρέπεται να το αφαιρέσετε ή να το διαμορφώσετε.

3 MY SERVICES

Ενα αρκετά χρήσιμο box, από όπου μπορείτε να τοποθετήσετε links από sites που προσφέρουν κάποιες υπηρεσίες όπως e-commerce, κρατήσεις αεροπορικών εισιτηρίων κ.λπ. Κάνοντας κλικ στο Edit θα μεταφερθείτε σε μια νέα σελίδα, όπου θα κάνετε την επιλογή των sites που θα επισκέπτεσθε συχνότερα.

4 ΜΗΧΑΝΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Το Excite τοποθετεί στη σελίδα σας τη μηχανή αναζήτησης που χρησιμοποιείται και σε μη διαμορφωμένες σελίδες. Ούτε αυτό το στοιχείο δεν έχετε τη δυνατότητα να το αφαιρέσετε, αλλά έχετε τη δυνατότητα να κάνετε κάποιες ρυθμίσεις όσον αφορά στη σελίδα σας ή να βγείτε από αυτή και να επιστρέψετε στην κεντρική σελίδα του Excite.

5 MY NEWS

Στο My News θα βλέπετε όλα τα πρωτοσέλιδα ειδήσεων από διάφορους τομείς που πιθανόν να σας ενδιαφέρουν. Κάνοντας κλικ στο Edit, θα μπορέσετε να επιλέξετε τους τομείς αυτούς. Εφόσον έχετε επιλέξει τους τομείς των οποίων τα σημαντικότερα νέα θέλετε να βλέπετε, κάνετε κλικ πάνω σε κάποιον τίτλο, για να δείτε αναλυτικότερα τα νέα που αφορούν σε αυτόν.

6 SHORTCUTS

Ακόμα ένα box που δεν μπορείτε να αλλάξετε. Περιλαμβάνει links σε ειδήσεις που οι υπεύθυνοι της Excite θεωρούν πως ενδιαφέρουν τους περισσότερους χρήστες των σελίδων της εταιρίας αλλά και των προσωπικών τους διαμορφωμένων σελίδων.

7 MY WEATHER

Με κλικ στο Edit προσθαφαιρείτε πόλεις - για τι άλλο, φυσικά, για να βλέπετε τον καιρό τους. Εν συνεχεία μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω στο όνομα κάποιας πόλης για να δείτε τον καιρό με περισσότερη λεπτομέρεια.

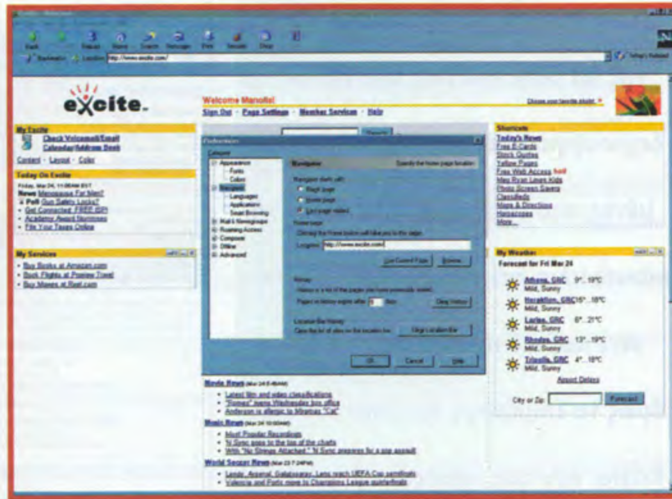
8 MY HOROSCOPE

Με την εγγραφή σας στο Excite, θα δώσετε και την ημερομηνία γέννησής σας, ούτως ώστε η εταιρία να γνωρίζει τι ζώδιο είστε και να εμφανίζει τις αντίστοιχες προβλέψεις. Κάνοντας κλικ στο Edit, θα εμφανίζονται οι προβλέψεις και για άλλα ζώδια.

MY.HOMEPAGE

Πώς να θέσετε τις διαμορφωμένες σελίδες σας Start Page στον browser σας.





Προφανώς, για να θέλετε να διαμορφώσετε μία search engine με βάση τα δικά σας μέτρα και με προσωπικότητα, είναι πολύ πιθανό να θέλετε η σελίδα αυτή να εμφανίζεται μόλις εκκινείτε τον browser σας, αφού φυσικά έχετε συνδεθεί στο Internet. Θα σας εξηγήσουμε πώς μπορείτε να κάνετε κάτι τέτοιο μέσα από τους δύο δημοφιλέστερους browser, τον Internet Explorer και τον Netscape Navigator.

➤ **Internet Explorer:** Αν χρησιμοποιείτε τον browser της Microsoft, τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι πάρα πολύ απλά. Θα κάνετε κλικ στο Tools > Internet Options. Εν συνεχεία ο Explorer θα ανοίξει ένα νέο μικρό παράθυρο. Στο General, εκεί όπου αναγράφεται "Home Page", θα γράψετε στη θέση Address το URL της διαμορφωμένης σελίδας σας. Μόλις το κάνετε αυτό, πατήστε το Apply και είστε έτοιμοι.

➤ **Netscape Navigator:** Το ίδιο απλή είναι η διαδικασία στον Netscape Navigator. Πρώτα θα δώσετε την εντολή Edit > Preferences. Ομοίως, θα εμφανιστεί εκ νέου ένα παράθυρο, στο αριστερό μέρος του οποίου περιλαμβάνονται οι κατηγορίες των παραμέτρων. Εσείς θα επιλέξετε τη Navigator. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να γράψετε τη διεύθυνση της σελίδας στη θέση Home Page/Location. Μετά πατήστε το OK και η διαδικασία ολοκληρώθηκε.

ΑΛΛΑ SITES ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ

Πέραν των sites που σας παρουσιάσαμε, καθώς θεωρήσαμε πως ήταν τα πληρέστερα και τα πιο δημοφιλή, σας παραθέτουμε και μια σειρά άλλων, στα οποία σίγουρα αξίζει να ρίξετε μια ματιά, αφού μπορεί τελικά να είναι εκείνα που σας ενδιαφέρουν και σας ταιριάζουν περισσότερο.

Hot Links - www.linkedup.com
Μία όχι και τόσο δημοφιλής search engine, που όμως δίνει τη δυνατότητα να κάνετε προσβάσιμη τη σελίδα σας σε όλο τον κόσμο.

My CNN - www.cnn.com
Το μεγαλύτερο ειδησεογραφικό δίκτυο του κόσμου προσφέρει τη δυνατότητα διαμόρφωσης δικής σας σελίδας, που σαφώς προσανατολίζεται σε καθαρά ειδησεογραφικό χαρακτήρα.

My Netscape - my.netscape.com
Ο "κολοσσός" των Internet browsers προσφέρει απλόχερα τις υπηρεσίες του για να διαμορφώσετε τη δική σας σελίδα. Το interface του μοιάζει αρκετά με αυτό του My Yahoo.

My Snap - www.snap.com
Το MSNBC News, με τη σειρά του, προσφέρει τη δυνατότητα διαμόρφωσης των δικών σας σελίδων, ενώ το interface του είναι επίσης παρεμφερές με εκείνο του My Yahoo.

AltaVista - www.altavista.com
Η πασίγνωστη μηχανή αναζήτησης δεν θα μπορούσε να μην προσφέρει personalized Web pages. Το interface της και το περιεχόμενό της είναι παρόμοια με εκείνα των sites που παρουσιάσαμε αναλυτικότερα ανωτέρω.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Θεωρώ αρκετά σημαντικό για κάθε χρήστη να μπορεί να μπαίνει σε μια σελίδα που ο ίδιος έχει διαμορφώσει και μέσα από εκείνη να βλέπει τις πληροφορίες και τα links που επιθυμεί, χωρίς να είναι υποχρεωμένος να ανέχεται ένα σωρό άσχετες πληροφορίες στην οθόνη του. Το Internet γίνεται πιο προσωπικό με τις "επεμβάσεις" που σας περιγράψαμε, έρχεται, αν θέλετε, πιο κοντά στα προσωπικά ενδιαφέροντα και τις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε χρήστη. Απ' ό,τι φαίνεται, μάλιστα, η τάση των my.pages δείχνει να είναι σαφώς αυξητική, έτσι σύντομα αναμένεται να επεκταθεί σε μια πληθώρα από sites, πολλά από τα οποία είναι βέβαιο πως αφορούν σε όλους μας. Στο εγγύς μέλλον, το Διαδίκτυο φαίνεται πως εκτός από πλουσιότερο θα είναι και πολύ πιο φιλικό, και αυτό δεν μπορεί παρά να χαροποιεί όλους όσοι το χρησιμοποιούμε, αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας.

Imagine your taste!





Παναγή Τσαλδάρη 24 & Νικολάου Πλαστήρα, 151 27 Μελίσσια Τηλ.: 613 4444 Fax.: 803 2562

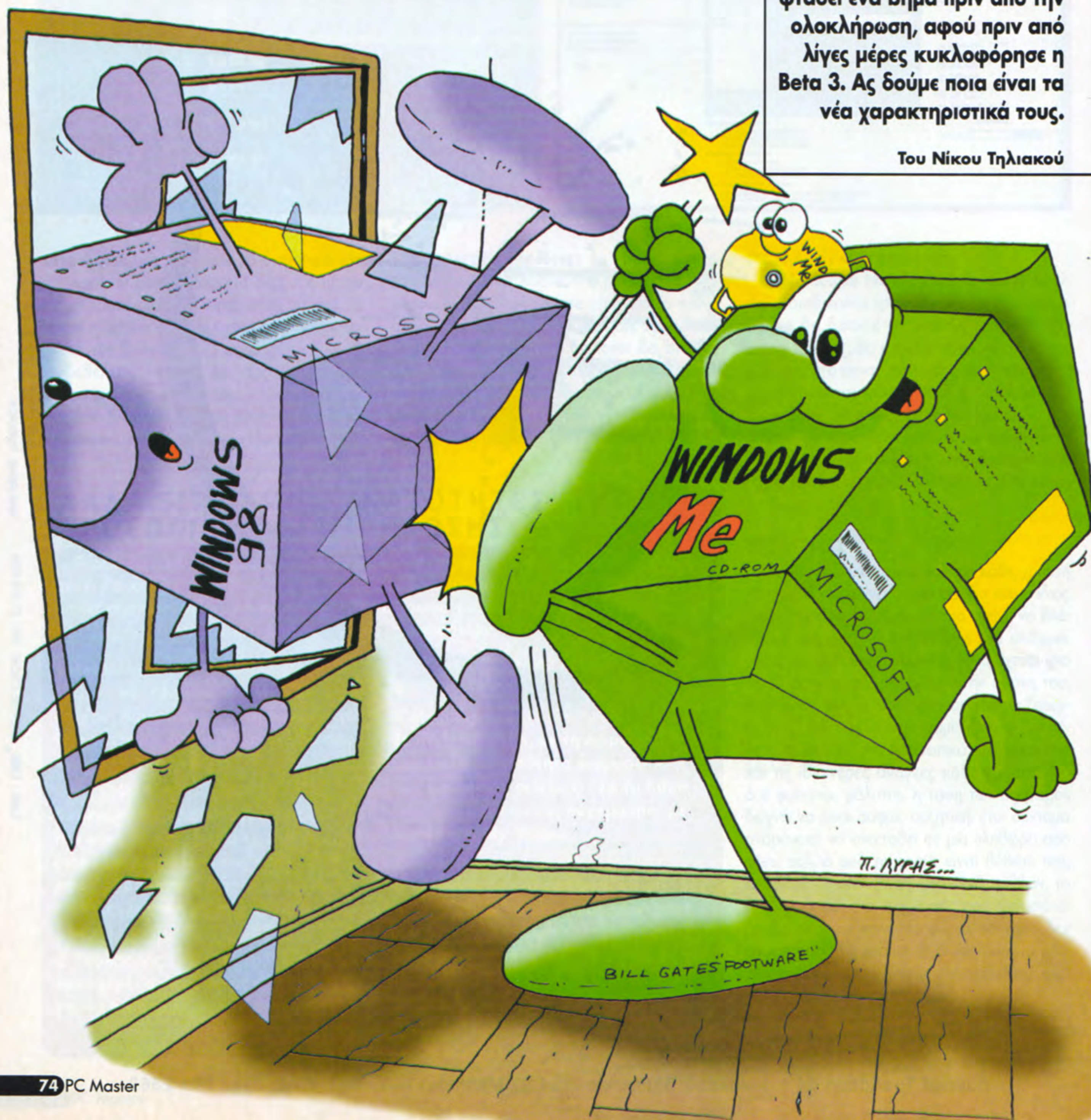
Lois . Lois® CREATIVE STUDIO ΤΗΛ.: 01. 976 5516 Food styling: Δημήτρης®

WINDOWS Me

Η επόμενη γενιά

Η Microsoft έκανε ό,τι μπορούσε για να το κρατήσει κρυφό, αλλά τα Windows Me -Millennium Edition- έχουν φτάσει ένα βήμα πριν από την ολοκλήρωση, αφού πριν από λίγες μέρες κυκλοφόρησε η Beta 3. Ας δούμε ποια είναι τα νέα χαρακτηριστικά τους.

Του Νίκου Τηλιακού



Μία από τις πιο γνωστές επιθυμίες της Microsoft αποτελεί η ενοποίηση όλων των λειτουργικών της κάτω από την ασφαλή (;) ομπρέλα που προσφέρει ο πυρήνας των Windows NT. Αυτή ήταν και η αρχική πρόθεση για τα Windows 2000, τα οποία επρόκειτο να αποτελέσουν τη μοναδική έκδοση των Windows που θα αντικαθιστούσε τόσο τα Windows 98 όσο και τα Windows NT, γεγονός που τελικά προκάλεσε ιδιαίτερη σύγχυση στους καταναλωτές, αφού πολλοί πιστεύουν ότι τα Windows 2000 αποτελούν το διάδοχο των Windows 98. Θα πρέπει να γίνει κατανοητό ότι κάτι τέτοιο δεν ισχύει.

Τα Windows 2000 αποτελούν ένα πολύ καλό λειτουργικό, το οποίο μπορεί να αντικαταστήσει τα Windows 98, ωστόσο δεν εγγυώνται το εύρος συμβατότητας που διέθεταν τα Windows 98 όσον αφορά τόσο σε εφαρμογές όσο και σε διάφορα περιφερειακά. Αυτό οφείλεται κυρίως, όπως αναγράφεται και στο πακέτο τους, στο γεγονός ότι στηρίζονται στην τεχνολογία των NT. Ετσι, σε οποιαδήποτε διαδικασία ακολουθηθεί ανάμεσα σε μία εφαρμογή και σε ένα περιφερειακό μεσολαβεί ο πυρήνας του λειτουργικού, με αποτέλεσμα τη μειωμένη απόδοση του υπολογιστή σε τομείς όπως τα παιχνίδια ή οι εφαρμογές multimedia. Αυτό είναι το τίμημα που πληρώνουμε για την επιπλέον ασφάλεια και σταθερότητα των Windows 2000 σε σχέση με τα 98, τα οποία προτιμούν να θυσιάσουν μέρος της σταθερότητας υπέρ της απόδοσης. Ετσι, για να έχουμε τις επιδόσεις που θέλουμε στα Windows 2000 θα πρέπει να διαθέτουμε πολύ ισχυρό σύστημα.

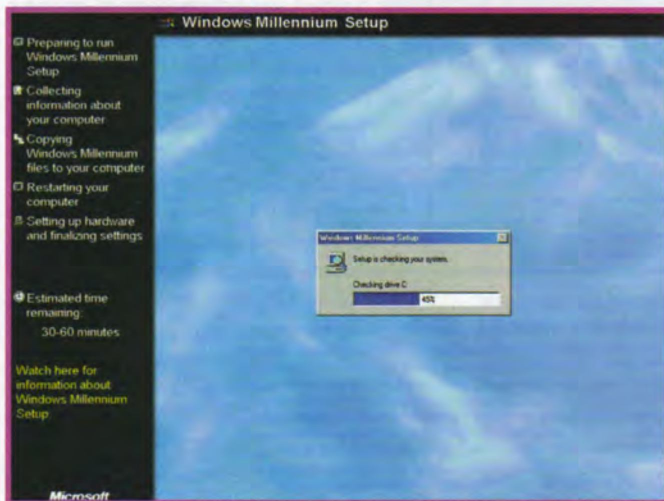
Το θέμα της συμβατότητας αντιμετωπίζεται με εξαιρετικά γρήγορους ρυθμούς, καθώς οι κατασκευαστές αλλάζουν το σχεδιασμό των εφαρμογών ή των περιφερειακών τους βάσει των στάνταρ που τίθενται από τα Windows 2000. Ωστόσο όλη αυτή η διαδικασία δεν είναι καθόλου απλή και θέλει πολύ χρόνο για να πραγματοποιηθεί. Μάλιστα το πρόβλημα δεν περιορίζεται σε μερικές περιθωριακές συσκευές, αλλά εκτείνεται και σε πολλά επώνυμα περιφερειακά, κάτι που καθιστά την κατάσταση προβληματική.

Η Microsoft από τη στιγμή που ανακοίνωσε την έναρξη της ανάπτυξης των Windows 2000 (τότε ήταν γνωστά με την ονομασία Windows NT 5.0) άφησε να διαφανεί ότι σκόπευε να αντικαταστήσει με αυτά όλες τις εκδόσεις των Windows που διέθετε μέχρι εκείνη τη στιγμή. Με κάθε τρόπο μάλιστα προσπάθησε να οδηγήσει, τόσο τις εταιρίες κατασκευής συσκευών hardware αλλά και software όσο και την αγορά στο να αποδεχτούν τα Windows 2000. Ωστόσο, από τη μια οι μεγάλες ασυμβατότητες με το ήδη υπάρχον hardware και από την άλλη η έλλειψη πρόθεσης από πολλούς πελάτες για την αναβάθμιση των συστημάτων τους από τα Windows NT 4.0 στα 2000, από μία δοκιμασμένη λύση δηλαδή σε μία άλλη η οποία ακόμα και τώρα περνά από δοκιμές, οδήγησαν τη Microsoft στην απόφαση παρουσίασης μίας επιπλέον έκδοσης μετά τα Windows 98 SE με την ονομασία Windows Me (Millennium Edition), η οποία θα αποτελούσε ένα ενδιάμεσο στάδιο πριν από την ενοποίηση όλων των εκδόσεων.

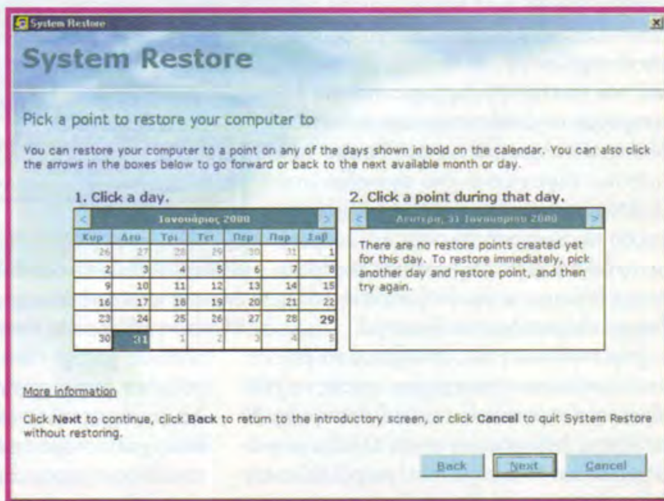
Αν η εγκατάσταση ενός περιφερειακού ή μιας εφαρμογής έχει ως αποτέλεσμα μία μη σταθερή κατάσταση του λειτουργικού, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το System Restore για να επανέλθουμε στην προηγούμενη κατάσταση των Windows αναιρώντας όσες αλλαγές έχουν γίνει.

ΤΑ ΝΕΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

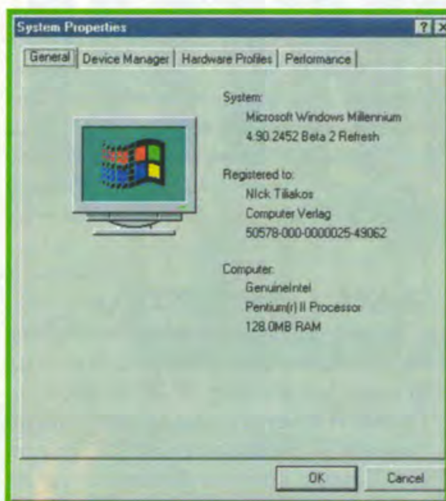
Ο όγκος των αρχείων των Windows Millennium στην έκδοση Beta 3 δεν ξεπερνά κατά πολύ αυτόν των Windows 98 SE και φτάνει τα 130MB. Η εγκατάστασή τους πάνω από τα Windows 9x γίνεται χωρίς κανένα πρόβλημα. Τα Millennium βρίσκουν άμεσα όλες τις συσκευές και υιοθετούν τους drivers της προηγούμενης έκδοσης των Windows. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με τη registry, την οποία διαβάζουν πλήρως και κάνουν τις απαραίτητες αναβαθμίσεις. Η διαδικασία διαρκεί λιγότερο από 40 λεπτά, αν τα αρχεία βρίσκονται περασμένα στο δίσκο, και κατά τη διάρκειά της ο υπολογιστής περνά από δύο reboot. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, βρισκόμαστε σε ένα περιβάλλον το οποίο θυμίζει σε όλα αυτό των Windows 2000. Η μόνη διαφορά εντοπίζεται στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης, όπου αναφέρεται η έκδοση των Windows Millennium και ο αριθμός του build, που στην προκειμένη περίπτωση είναι 4.90.2452. Πέρα από αυτό υπάρχει ένα επιπλέον εικονίδιο, το οποίο προτρέπει τον εκάστοτε beta tester να προχωρήσει σε απευθείας αναφορά στη Microsoft οποιουδήποτε bug συναντήσει. Πέρα από αυτές τις οπτικές διαφορές όμως τα πλέον σημαντικά νέα χαρακτηριστικά είναι τα εξής:



Η διαδικασία εγκατάστασης των Windows Millennium έχει ξεκινήσει. Το interface είναι ίδιο με αυτό των Windows 98, εκτός από το επάνω μέρος της οθόνης όπου μπορούμε να δούμε τη φράση Windows Millennium Setup.



Μία από τις πιο χρήσιμες λειτουργίες που διαθέτουν τα νέα Windows είναι το System Restore, με το οποίο μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημά μας σε οποιαδήποτε κατάσταση επιθυμούμε.



Για να πεισθούν και οι απανταχού "άπιστοι Θωμάδες", από τα Properties του συστήματος βλέπουμε την έκδοση του λειτουργικού.

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΤΩΝ WINDOWS

Τα Windows μπορούν πλέον να ανανεώνονται αυτόματα με τα τελευταία components, χωρίς καμιά παρέμβαση του χρήστη, ο οποίος δεν έχει λόγο να ψάχνει όλα τα critical updates και να τα εγκαθιστά. Τα Windows Millennium επιτελούν αυτόματα αυτή τη διαδικασία, καθώς συνδέονται με το site της Microsoft, αποφασίζουν ποια είναι τα απαραίτητα νέα στοιχεία για κάθε σύστημα και ειδοποιούν το χρήστη σε κάθε περίπτωση που κάποιο νέο update έχει εμφανισθεί.

Μπορούμε να έχουμε πλήρη έλεγχο στον τρόπο με τον οποίο γίνεται το update των Windows. Για παράδειγμα, μπορούμε να επιλέξουμε να μας ενημερώνει το σύστημα οποτεδήποτε υπάρχει κάποιο νέο update διαθέσιμο. Η διαδικασία που ακολουθείται από αυτό το σημείο και μετά είναι το κατέβασμα των updates στο σύστημα, που γίνεται στο background, για να μπορούμε να δουλεύουμε απερίσπαστοι. Μόλις ολοκληρωθεί το κατέβασμα των αρχείων εμφανίζεται ένα εικονίδιο στο desktop με ένα μήνυμα που μας πληροφορεί ότι το download τελείωσε και μπορούμε να ξεκινήσουμε την εγκατάσταση όποια στιγμή θέλουμε με μια διαδικασία η οποία διαρκεί ελάχιστο χρονικό διάστημα.

Στην περίπτωση που επιλέξουμε να μην εγκαταστήσουμε συγκεκριμένο update, τα Windows το αφαιρούν από τον υπολογιστή μας. Αν σε κάποια άλλη χρονική στιγμή αλλάξουμε γνώμη, μέσα από το Control Panel μπορούμε να επιλέξουμε το εικονίδιο Update Settings και από το μενού που προκύπτει Restore Hidden Items. Την επόμενη φορά που θα γίνει αυτόματο update, τα Windows θα μας ειδοποιήσουν και για την ύπαρξη αυτών των χαρακτηριστικών.

SYSTEM RESTORE

Αν η εγκατάσταση ενός περιφερειακού ή μιας εφαρμογής έχει ως αποτέλεσμα μία μη σταθερή κατάσταση του λειτουργικού, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το System Restore για να επανέλθουμε στην προηγούμενη κατάσταση των Windows αναιρώντας όσες αλλαγές έχουν γίνει.

Το System Restore κρατά κατάλογο με τις αλλαγές που επέρχονται στα Windows και στις εφαρμογές μας από μία εγκατάσταση. Αν θέλουμε να επαναφέρουμε τον υπολογιστή στην προηγούμενη κατάσταση, μπορούμε να το επιτύχουμε με την ύπαρξη των System Checkpoints. Το System Restore δημιουργεί σε τακτά χρονικά διαστήματα, συγκεκριμένα κάθε δέκα ώρες, System Checkpoints. Γνωρίζοντας ότι κάποια χρονική στιγμή τα Windows λειτουργούσαν σωστά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το συγκεκριμένο Checkpoint για να επαναφέρουμε τα Windows σε αυτή την κατάσταση.

Προκειμένου να λειτουργήσει το System Restore απαιτούνται τουλάχιστον 200MB ελεύθερου χώρου στο drive ή το partition στο οποίο βρίσκεται εγκατεστημένο το folder Windows System. Αν κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης των Windows δεν υπάρχει ο συγκεκριμένος χώρος, το System Restore θα παραμείνει απενεργοποιημένο και θα αρχίσει να λειτουργεί μόνο στην περίπτωση που προκύψει ο εν λόγω χώρος. Μερικές μεγάλες εφαρμογές ίσως χρειαστούν περισσότερα από 200MB ελεύθερου χώρου ώστε να αποθηκευτούν οι απαραίτητες πληροφορίες για το System Restore. Αυτόν το χώρο μπορούμε να τον ελέγξουμε μέσα από τα μενού του System Restore.

Ενα από τα καλύτερα χαρακτηριστικά του System Restore είναι ότι μπορεί να λειτουργήσει και σε Safe mode, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο καθώς, αν έχει προκληθεί μεγάλη ζημιά στο σύστημα, το πιθανότερο είναι ότι δεν θα μπορούμε να το ξεκινήσουμε σε Normal mode παρά μόνο σε Safe. Μέσα από το Safe mode και με τη χρήση του System Restore μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημα σε προηγούμενη κατάσταση και με αυτό τον τρόπο να επανέλθουμε σε κατάσταση σταθερής λειτουργίας.

Ακόμα και στην περίπτωση που η εφαρμογή του System Restore δεν έχει τα επιθυμητά αποτελέσματα, μπορούμε να ακολουθήσουμε διαδικασία ακύρωσής του. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημα σε όποια χρονική κατάσταση επιθυμούμε.

Επίσης, πριν από την εφαρμογή του System Restore έχουμε πλήρη ενημέρωση πάνω στο ποιες εφαρμογές θα απεγκατασταθούν ή θα αφαιρεθούν εντελώς. Κανένα από τα προσωπικά αρχεία που δημιουργήθηκε με τις συγκεκριμένες εφαρμογές δεν πρόκειται να χαθεί, αλλά θα πρέπει να εγκαταστήσουμε πάλι την εφαρμογή ώστε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε αυτά. Μας δίνεται η δυνατότητα να σώσουμε ή να τυπώσουμε μία λίστα από τις αλλαγές που επέρχονται έτσι ώστε να μπορούμε να επανεγκαταστήσουμε τα προγράμματα που μας ενδιαφέρουν.

Στο System Restore αποκτάμε πρόσβαση από το Start επιλέγοντας Programs και στη συνέχεια Accessories. Θα το βρούμε μέσα στο μενού System Tools.



Ενα από τα νέα χαρακτηριστικά που διαθέτουν τα Windows Millennium είναι ο Internet Explorer 5.5.

ACTIVITY CENTERS

Πρόκειται για ένα από τα νέα χαρακτηριστικά που θα εμπεριέχονται στην τελική έκδοση του λειτουργικού, το οποίο όμως ήταν πλήρως ενσωματωμένο στην Beta. Με τη βοήθεια των Activity Centers μπορούμε να φέρουμε σε πέρας οποιοδήποτε καθημερινό στόχο με μεγάλη ευκολία, έχοντας μεγάλη βοήθεια από την πλευρά του λειτουργικού. Μεταξύ άλλων τα Activity Centers δίνουν τη δυνατότητα να μεταφέρουμε εικόνες από μία ψηφιακή κάμερα στον υπολογιστή και να τις δούμε στη συνέχεια. Κατόπιν μπορούμε να κάνουμε όσες αλλαγές επιθυμούμε στις φωτογραφίες μας μέσω προγράμματος επεξεργασίας εικόνας και, τέλος, να στείλουμε τις φωτογραφίες μέσω e-mail σε όποιον θέλουμε. Περνώντας στον τομέα της μουσικής, τα νέα Windows μας δίνουν τη δυνατότητα να ακούμε τα αγαπημένα μας μουσικά κομμάτια και να δημιουργήσουμε playlists και να τις σώσουμε για μελλοντική αναφορά.

Ο προσανατολισμός προς τη διασκέδαση φαίνεται από το γεγονός ότι υπάρχει και αντίστοιχο Activity Center για παιχνίδια. Μπορούμε να συλλέξουμε πληροφορίες για τα αγαπημένα



Ενα από τα στοιχεία που φανερώνουν ότι τα Windows Millennium βρίσκονται σε αρχικό στάδιο εξέλιξης είναι η ύπαρξη φόρμας για αναφορά των bugs που συναντάμε στο λειτουργικό.

μας παιχνίδια από το Internet ανατρέχοντας στα αντίστοιχα sites. Εκτός αυτού το Game Activity Center παρέχει συγκεκριμένο κέντρο ελέγχου, μέσα από το οποίο μπορούν να γίνουν όλες οι ρυθμίσεις που σχετίζονται με τα παιχνίδια. Τα Activity Centers επεκτείνονται και στον τομέα της βοήθειας των Windows, η οποία έχει γίνει περισσότερο επεξηγηματική. Ετσι, στο Help and Support Activity Center μπορούμε να βρούμε tutorials, troubleshooters και υποστήριξη μέσω του Δικτύου για τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσουμε.

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΟΠΛΑ

Ο λόγος, βέβαια, για το παλιό, καλό (;) DOS, το οποίο παίρνει θέση αντίστοιχη με αυτήν που έχει στα Windows NT και 2000. Οι εφαρμογές τρέχουν μέσα από παράθυρο DOS, αλλά δεν υπάρχει πλέον η δυνατότητα επανεκκίνησης του υπολογιστή σε DOS mode. Επιπλέον σε περίπτωση λανθασμένου Shutdown του συστήματος το Scandisk γίνεται μέσα σε περιβάλλον Windows και δεν υπάρχουν οι οθόνες DOS που βλέπαμε μέχρι και στα Windows 98 SE.

WINDOWS ME vs WINDOWS 2000

Αν και η σύγκριση αυτή δεν έχει ιδιαίτερο νόημα, το πιθανότερο είναι να απασχολήσει τους περισσότερους χρήστες έστω και ως ψεύτικο δίλημμα. Οι βασικές διαφορές των Windows 2000 από τα Windows Me έγκειται στο πώς διαχειρίζονται τις διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα στον υπολογιστή. Τα Windows Me, συνεχίζοντας την παράδοση των Windows 9x, επιτρέπουν σε εφαρμογές να παίρνουν απευθείας τον έλεγχο κομματιών hardware, με αποτέλεσμα την επίτευξη πολύ μεγαλύτερης ταχύτητας. Ωστόσο για την επίτευξη αυτού του στόχου θυσιάζουν ένα μέρος της σταθερότητας του λειτουργικού, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα πολύ συχνά crashes του συστήματος και τις γνωστές μπλε οθόνες με τα μηνύματα προς αποκωδικοποίηση από τους ιστορικούς του μέλλοντος. Ετσι, για παράδειγμα, ένα παιχνίδι μπορεί να αποκτά άμεση πρόσβαση στην κάρτα οθόνης, κάτι που αυξάνει σαφώς την ταχύτητα της όλης διεργασίας και κατά συνέπεια του αποτελέσματος που λαμβάνει ο χρήστης.

Στον αντίποδα βρίσκεται η λογική των Windows NT/2000. Εδώ οποιαδήποτε διαδικασία και αν γίνεται, πρέπει να περάσει πρώτα από τον πυρήνα του λειτουργικού. Με αυτό τον τρόπο καμιά εφαρμογή δεν μπορεί να αποκτήσει άμεση πρόσβαση σε κάποιο τμήμα του υπολογιστή, αφού όλες οι διεργασίες πρέπει να περάσουν πρώτα από τον πυρήνα, ο οποίος με τη σειρά του θα κάνει την αίτηση στο τμήμα hardware. Αν οποιαδήποτε εφαρμογή αποπειραθεί να αποκτήσει άμεση πρόσβαση σε κάποιο κομμάτι hardware, όπως η κάρτα οθόνης που προαναφέραμε, θα τερματιστεί άμεσα από το λειτουργικό. Η διαδικασία αυτή έχει ως συνέπεια την αύξηση της ασφάλειας, αφού τα πάντα περνούν από το κέντρο του λειτουργικού συστήματος, το οποίο αποφασίζει τι θα φτάσει στο hardware. Το αρνητικό της όλης διαδικασίας βρίσκεται στην αναμενόμενη μείωση της απόδοσης του συστήματος, καθώς τα πάντα ελέγχονται από το λειτουργικό.



Η εφαρμογή CD-Player είναι αναβαθμισμένη και εν προκειμένω ίδια με αυτή των Windows 2000.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται πολλή δουλειά από τις εταιρίες για τη βελτίωση των εφαρμογών τους ώστε να λειτουργούν βάσει αυτού του προτύπου, αλλά και από τις εταιρίες κατασκευής hardware οι οποίες θα πρέπει να βελτιώσουν τους drivers τους για να μπορούν να λειτουργούν με αυτό το μοντέλο λειτουργικού. Παράδειγμα προς μίμηση σε αυτό τον τομέα αποτελούν οι drivers detonator της nVidia για τα chips γραφικών που διαθέτουν.

Οι διαφορές συνεχίζονται και στις υπηρεσίες Δικτύου, αφού τα Windows 2000 αποτελούν ένα καθαρά δικτυακό προϊόν, το οποίο ακόμα και στην έκδοση Professional δίνει δυνατότητες που σε πολύ λίγες περιπτώσεις θα φανούν χρήσιμες σε προσωπική χρήση. Η ύπαρξη του IIS στην έκδοση 5.0, για παράδειγμα, δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να στήσει σε ελάχιστο χρονικό διάστημα ftp server αλλά και http server. Εστι, με την ύπαρξη και μίας σύνδεσης Internet με Static IP, μπορούμε να στήσουμε με απλό τρόπο ένα μικρό site ή έστω έναν προσωπικό ftp server προκειμένου να ανταλλάσσουμε αρχεία με τους γνωστούς μας.

Τα Windows Me, βέβαια, κερδίζουν τις εντυπώσεις στον τομέα των multimedia, αφού η πλειονότητα των καρτών που κυκλοφορούν στον συγκεκριμένο τομέα αρνούνται πεισματικά να συνεργαστούν με τα Windows 2000, κάτι που εμμέσως αναφέρεται και στο κουτί τους, στο οποίο αναγράφεται ότι αν στα άμεσα ενδιαφέροντά μας είναι τα παιχνίδια και οι εφαρμογές multimedia, καλό θα ήταν να προτιμήσουμε τα Windows 98 SE.

Ξαναγυρνώντας στη διαχείριση της μνήμης, τα Windows 2000 ξαναπαίρνουν το προβάδισμα καθώς δίνουν ένα ξεχωριστό τμήμα μνήμης σε κάθε εφαρμογή. Με αυτό τον τρόπο αν κάποια εφαρμογή crashάρει εξαιτίας κάποιου λάθους, οι υπόλοιπες θα παραμείνουν ανεπηρέαστες, όπως και το λειτουργικό. Εμείς μπορούμε να τερματίσουμε την εφαρμογή μέσα από τον Task Manager και να συνεχίσουμε την εργασία μας χωρίς κάποια άλλη παρενέργεια.

Αν η Microsoft καταφέρει στην επόμενη έκδοση των Windows να συνδυάσει τα επιμέρους πλεονεκτήματα που διαθέτουν οι παρούσες εκδόσεις, έστω και με μικρούς συμβιβασμούς, θα μπορέσει να δώσει στους χρήστες ένα ασυναγώνιστο λειτουργικό σύστημα. Μέχρι τότε για τους λάτρεις των παιχνιδιών τα Windows Me θα αποτελούν μονόδρομο. Για όποιον όμως θέλει να πειραματιστεί με τα Windows 2000 εμείς του ευχόμαστε καλή τύχη. Το μόνο που του προτείνουμε είναι να συμβουλεύεται το site Ntcompatible (http://www.ntcompatible.com) προτού επιχειρήσει να τρέξει κάποιο παιχνίδι στον υπολογιστή του.

PC

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

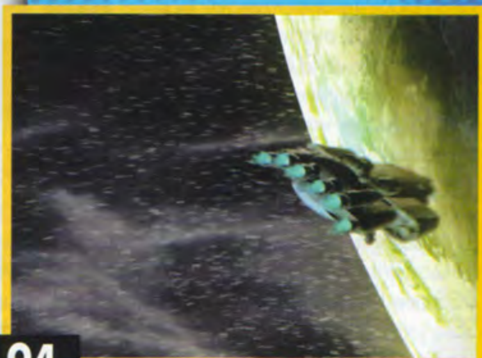
Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



80 Messiah
Βοηθήστε τον Bob να σώσει τον κόσμο.



90 UEFA Champions League 1999/2000
Ο αγώνας για το βαρύτιμο τρόπαιο άναψε!



94 Imperium Galactica 2
Μάχη για την κυριαρχία στο διάστημα.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



98 Michelin Rally Masters
Μήπως πρόκειται για τον νέο "Master" των rally games;



102 Soldier of Fortune
Γίνετε μισθοφόρος και ταξιδέψτε σε όλο τον κόσμο.



106 Airport Inc.
Μπορείτε να διαχειριστείτε επιτυχώς ένα αεροδρόμιο;

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτό το 15ήμερο μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:
- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGHARTA	120	75%
ALIEN NATIONS	121	71%
BATTLEZONE II	119	83%
DEMOLITION RACER	121	78%
ENEMY ENGAGED: COMANCHE vs HOKUM	121	87%
F1 2000	121	94%
FINAL FANTASY 8	119	90%
FORMULA 1 99	120	76%
GP 500	120	85%
MAJESTY	120	67%
MILLENNIUM RACER	120	82%
NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000	121	90%
NERF ARENA BLAST	121	88%
RISING SUN	120	39%
STAR TREK: ARMADA	120	90%
STAR WARS: FORCE COMMANDER	121	93%
STAR WARS: PIT DROIDS	119	90%
SUPERBIKE 2000	119	90%
THE CRYSTAL KEY	119	85%
THE FORGOTTEN	119	65%
THE LONGEST JOURNEY	120	96%
THE SIMS	119	88%
THIEF 2	121	92%
TIBERIAN SUN: FIRESTORM	121	90%
TOY STORY 2	119	76%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

MESSIAH

Στατιστικές μελέτες αποδεικνύουν πως ο εθισμός σε ένα παιχνίδι επιτυγχάνεται με τη μύηση του παίκτη στην ατμόσφαιρα και στο πετσί του ήρωα του παιχνιδιού. Οσο πιο επιβλητικός ο ήρωας τόσο το καλύτερο. Ετοιμαστείτε λοιπόν να μαγευτείτε, να παρασυρθείτε στη δίνη της απόλαυσης, να μεγαλουργήσετε, να αναδειχθείτε σε αξιόμαχο πολεμιστή και κυβερνήτη του σύμπαντος, να πολεμήσετε με τις δυνάμεις της φύσης και να τις καθυποτάξετε. Ο ήρωας με τα μπεϊμπιλίνο κατέφθασε και ακούει στο όνομα Bob!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, 3D επιταχυντής με 8MB μνήμη (προτείνονται Pentium II 300MHz, 3D επιταχυντής με 16MB μνήμη), 64MB RAM, 250MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 95/98, συμβατά με DirectX 7.0 περιφερειακά



Ισως ένα από τα μεγαλύτερα όνειρα της ζωής μου ήταν να είμαι ένας μεγάλος και τρανός άγγελος, ύψους 1,10-1,20 (άντε, το πολύ 1,30!), με δυο φτερά στην πλάτη και τη μαγική μου πάνα-βρακάκι να με προστατεύει από το κακό. Ναι, τώρα που το καλοσκέφτομαι πάντα στη ζωή μου επιθυμούσα να είμαι ο Bob (έστω κι αν δεν το είχα καταλάβει)... Επιτέλους, η ευχή μου έγινε πραγματικότητα. Το Messiah είναι εδώ!

Επειτα από αυτή την εύθυμη εισαγωγή, προχωρώ με πιο ήπιο τόνο, γιατί έχουμε κι ένα σοβαρό άρθρο να γράψουμε... Μόνο μη σας δημιουργηθεί η εντύπωση πως οι αστεϊσμοί μου αποτελούν σάτιρα για την ποιότητα του περιγραφόμενου τίτλου. Αλλωστε, όπως θα καταλάβετε, το παιχνίδι είναι εξαιρετικό. Ο Μεσσίας ήρθε για να μείνει!

ΥΠΟΘΕΣΗ

"Η Γη έχει αλλάξει. Μυρίζει άσχημα και δείχνει ακόμα χειρότερα. Ο νόμος έχει ένα νέο δόγμα ηθικής, εμπνευσμένο από μια νέα τάξη χρήματος, τεχνολογίας και μύθων. Οι αρχηγοί της Γης δεν νοιάζονται πια για τον κόσμο. Ακόμα και η γνώση και η προσωπικότητα δεν είναι τίποτα άλλο από ένα οικονομικό σύμβολο. Η ζωή δεν αξίζει τίποτα και δυστυχώς, έπειτα από χιλιάδες χρόνια, οι άνθρωποι έχουν αποδεχθεί αυτό τον τρόπο ζωής ως θρησκεία και κυβέρνηση.

(...) 'Δώστε μου τις μεγαλύτερες διάνοιες της ανθρωπότητας και θα τις συντρίψω'. Αυτά είναι τα λόγια του νέου ηγέτη της Γης, που είναι ανεπίσημα γνωστός ως Father Prime. Αυτά τα μυαλά δεν υπηρετούν τους ανθρώπους πλέον. Υπηρετούν μόνο τον εαυτό τους, αναζητώντας γνώση πέρα από την επιστήμη, γνώση από τον επιστημονικό μύθο. Μία νέα έρευνα έχει συγκεντρώσει την ενέργειά τους. Η αναζήτηση τους έχει οδηγήσει βαθιά μέσα στο απέραντο σύμπαν, φέρνοντας στο φως αδιάσειστες αποδείξεις για την ύπαρξη του παραδείσου, της κόλασης και του Θεού. Ποιο απ' όλα νομίζετε ότι θέλουν να ελέγξουν πρώτο; Εδώ αρχίζει η ιστορία μας.

Κάπου στη σκοτεινή πλευρά της Σελήνης υπάρχει μια εγκατάσταση που δημιουργήθηκε από τους Fathers. Εκεί κατασκεύασαν μια πύλη που οδηγεί στην κόλαση και τον ίδιο το Σατανά. Οι Fathers πιστεύουν ότι ο Θεός είναι πολύ ισχυρός και δεν θα είναι εύκολος στις διαπραγματεύσεις, κάτι που αφήνει


"Δεν φταίω εγώ, δεν φταίω εγώ! Ο φακός ζούμαρε μόνος του...!"


Ο medic της παρέας. Τώρα όλες αυτές τις τρύπες δεν ξέρω γιατί τις έχει... Μάλλον για εξαερισμό!



Μόλις άναψα τον αντιδραστήρα. Δεν ξέρω αν μπορείτε να τα διακρίνετε, αλλά στο βάθος (μέσα στον αντιδραστήρα!) δύο άτομα ήδη πανηγυρίζουν, χορεύοντας το χορό της φωτιάς... Χεχε, τι κακός που είμαι!

το Σατανά ως ευκολότερο προς μελέτη αντικείμενο. 'Αν μπορέσεις να ελέγξεις το Σατανά, θα μπορέσεις να ελέγξεις και το Θεό!' Τουλάχιστον αυτή είναι η θεωρία τους. Ακόμη, αν ελέγξεις την Κόλαση και τον Παράδεισο, ποια είναι η θέση σου; Εκτός από τα φθαρτά όντα, ακόμη και τα αθάνατα πλάσματα δεσμεύονται από τους νόμους του σύμπαντος, τους νόμους που δημιούργησε ο ίδιος ο Θεός. Αυτοί οι νόμοι είναι η αδυναμία που προσπαθούν να εκμεταλλευτούν οι Fathers.

Φυσικά ο Θεός γνωρίζει τις προθέσεις των Fathers. Η άμυνα του Θεού συλλαμβάνεται κι ενεργοποιείται..."

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα. Ως έκπτωτος άγγελος, ο Bob έχει την αποστολή να θέσει ένα τέλος στα υβριστικά σχέδια των Fathers. Ο τρόπος που θα το κάνει επαφίεται στη διακριτική ευχέρειά του. Κανείς δεν τον εμποδίζει να χρησιμοποιήσει μέχρι και δυνάμεις καταστροφής για να νικήσει. Μπορεί, αν χρειαστεί, να αφαιρέσει και ανθρώπινες ζωές. Το αποτέλεσμα μετράει...

Συμβουλευτικό ρόλο στις ενέργειές του παίζει μία μυστηριώδης προδοτική φυσιογνωμία, που μπαίνει στο κεφάλι του κάθε λίγο και λιγάκι για μια σύντομη συζήτηση. Οπως διαφαίνεται από τις πρώιμες εξελίξεις στην υπόθεση, τα προβλήματά του θα λυθούν αν ξεπαστρέψει τον Father Prime. Εσείς δεν έχετε παρά να αναλάβετε το ρόλο του αγγέλου και να τον βοηθήσετε να εκπληρώσει τους στόχους του. Αν είστε λίγο υποψιασμένοι, σύντομα θα καταλάβετε πως τα φαινόμενα (όπως πάντα) απατούν. Και η αποστολή σας από απλή "εκτέλεση" θα καταλήξει σε σταυροφορία. Το μόνο σίγουρο είναι πως θα την απολαύσετε!

Η ΙΔΕΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ως ουράνιο πλάσμα εξυπακούεται πως διαθέτετε και ορισμένες θεϊκές δυνάμεις. Ομως σε αντίθεση με τον Malachi (Requiem: Fallen Angel), ο Bob ούτε σωματώδης είναι ούτε διαθέτει "τα κέρατά του" από υπερδυνάμεις. Το μόνο που μπορεί να κάνει είναι έναν μικρό δαιμονισμό (δηλαδή να μπει στο σώμα κάποιου και να αναλάβει τον έλεγχό του), αλλά και να πετάει. Και το τελευταίο όχι σε ικανοποιητικό βαθμό, αφού τα φτερά του είναι μικρά ακόμη και έπειτα από λίγο κουράζεται και πέφτει.

Με αυτά τα λίγα όπλα στη διάθεσή σας καλείστε να αντιμετωπίσετε έναν ολόκληρο κόσμο, εχθρικό προς εσάς και καθετί άγνωστο, να παλέψετε με τις δυνάμεις του Σατανά και να βγείτε νικητής. Ακούγεται δύσκολο; Είναι! Αλλωστε εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με ένα συνηθισμένο παιχνίδι...

"Σ' ΕΝΙΩΣΑ ΜΕΣΑ ΜΟΥ ΠΑΝΤΟΥ..."

Δαιμονισμός. Αναμφίβολα η πιο πολύτιμη ικανότητα του Bob. Θα την αγαπήσετε, θα τη λατρέψετε, θα σας διασκεδάσει, μα και θα σας δυσκολέψει. Τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα όσο ίσως θα θέλατε. Για να μπορέσετε να εισέλθετε στο σώμα ενός χαρακτήρα, θα πρέπει να τον πλησιάσετε κρυφά από πίσω και να ορμήξετε στην πλάτη του, χτυπώντας ελαφρά τα φτερά ώστε να πάρετε ύψος. Δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται, γιατί σε μεγάλα επίπεδα δυσκολίας οι άνθρωποι θα είναι πιο επιφυλακτικοί απέναντι σας και δεν πρόκειται ποτέ να γυρίσουν και να σας πουν "Μπες μέσα μου!". Από τη στιγμή όμως που θα μπείτε σε έναν χαρακτήρα, μπορείτε να τον χειρίζεστε κατά το δοκούν, εκμεταλλευόμενος παράλληλα και όλες τις ιδιαίτερες ικανότητές του.

Ποιος τη χάρη σας; Θα μπείτε σε σώματα αστυνομικών, μηχανικών, ιατρών, εργατών πυρηνικών αντιδραστήρων, επιστημόνων, εταίρων (!), τεράτων, μεταλλαγμένων και ό,τι άλλο περίεργο βάλει ο νους σας. Κάθε φορά θα πρέπει να διαβλέπετε τι ακριβώς πρέπει να γίνει για να "προχωρήσετε", τις αντικειμενικές δυσκολίες που πρόκειται να συναντήσετε και τρόπους για να τις παρακάμψετε. Η επιτυχία έγκειται στη σωστή διαχείριση κάθε χαρακτήρα και στο δαιμονισμό του κατάλληλου για την περίσταση κάθε φορά ατόμου.

Ενα άλλο ζήτημα που χρήζει προσοχής είναι πως, όταν είστε μέσα σε έναν χαρακτήρα, οφείλετε να συμπεριφέρεστε όπως κανονικά θα έπρεπε να συμπεριφερθεί ο χαρακτήρας. Δε μπορεί να είστε μηχανικός και να κυκλοφορείτε με ένα όπλο στο χέρι. Θα κινήσετε υπο-

ΟΦΘΑΛΜΟΛΟΥΤΡΑ

Καθώς θα περιπλανιέστε στη Sex City, θα έχετε την ευκαιρία να επιδοθείτε και σε μία από τις αγαπημένες ασχολίες του Ελληνα, το μάτι! Προς το παρόν, ρίξτε ένα βλέφαρο σε αυτές τις φωτογραφίες...







ψίες, οι οποίες θα αποβούν μοιραίες για τη σωματική υγεία σας. Ούτε, αν είστε αστυνομικός, μπορείτε να στρέφετε το όπλο σας εναντίον συναδέλφων.

Τέλος, όταν ο Bob δαιμονίζει ένα άτομο, το χρησιμοποιεί ουσιαστικά ως "πανοπλία" (armor)! Αν του επιτεθούν, θα δεχθεί πρώτα ζημιά το δαιμονισμένο πλάσμα και μόνο αφότου αυτό πεθάνει ο Bob θα είναι ευάλωτος στα εχθρικά πυρά. Σε μια τέτοια περίπτωση το καλύτερο που έχει να κάνει είναι να κρυφτεί σε άλλον χαρακτήρα, αφού θα μπορέσει και να αναπληρώσει τη χαμένη του ενέργεια "ρουφώντας" ισόποση ενέργεια από τον δαιμονισμένο.

BOB: ΜΙΚΡΟΣ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...

Μπορεί να αισθάνεστε ιδιαίτερα ανασφαλείς όταν βρίσκεστε έξω από έναν χαρακτήρα και χειρίζεστε τον ίδιο τον Bob, όμως το συμπαθές αυτό αγγελάκι μπορεί να σας γλιτώσει από πολλούς μπελάδες. Καταρχήν, το μικρό μέγεθος του επιτρέπει να περνάει εύκολα απαρατήρητος, αλλά και να "χώνεται" σε όποια τρύπα βρει. Δεν είναι λίγες οι φορές που, με το μπουσουλητό του, θα καταφέρει να τρυπώσει σε περιοχές που φάνταζαν απρόσιτες.

Κι ας μην ξεχνάμε το πέταγμά του. Μπορεί να μην έχει... διάρκεια (μήπως χτύπησα ευαίσθητες χορδές; :), αλλά είναι σίγουρα καλύτερο από το τίποτα. Σε περιπτώσεις που χρειάζεται ευελιξία στην κίνηση και πηδήματα ακριβείας, τα φτερά του Bob είναι αναντικατάστατα. Αν και υποψιάζομαι πως ακόμη και με αυτά θα δυσκολευτείτε πολύ...

Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ

Είναι γεγονός πως το Messiah έχει μία ξεχωριστή φιλοσοφία και απαιτεί διαφορετική αντιμετώπιση. Ξεχάστε τις τακτικές που ακολουθούσατε στα υπόλοιπα Doom-clones. Αυτό είναι μεν first person shooter, ωστόσο δεν διαθέτει παρά ελάχιστη συγγένεια με το Quake και τους "υποτακτικούς" του... Το όπλο σας εδώ είναι η εξυπνάδα και όχι η ωμή δύναμη. Ελάχιστες θα είναι οι φορές που θα χρειαστεί να κάνετε επίδειξη ισχύος. Μέχρι και η μονομαχία με τον πρώτο αρχηγό γίνεται σε demo μορφή, όπου δεν μπορείτε να επέμβετε και παρακολουθείτε απλώς τις εξελίξεις μέσα από τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Οι μάχες που θα δώσετε είναι λίγες, αν και το ακριβές νούμερο εξαρτάται από τις προτιμήσεις σας, αφού μπορείτε να αποφύγετε μερικές ή να δημιουργήσετε άλλες εκεί όπου δεν υπήρχε καμία αναγκαιότητα να γίνουν... Προπάντων όμως απαιτείται σκέψη. Είναι κάτι που είχα καιρό να κάνω σε παιχνίδια αυτού του είδους και ομολογουμένως στην αρχή μού κακοφάνηκε! Επειτα όμως άρχισε να μου καλαρέσει. Τώρα φοβάμαι πως έχω κακομάθει και θα επιζητώ ανάλογα στοιχεία και σε επόμενες κυκλοφορίες!

Ενα δεύτερο στοιχείο που έρχεται και δένει με την καθ' εαυτό πρωτοτυπία του Messiah είναι η ποικιλία των objectives. Το ξεχωριστό gameplay καθιστά πρόσφορο το έδαφος ώστε οι προγραμματιστές να ενσωματώσουν μία μεγάλη γκάμα από διακριτά και πρωτότυπα objectives. Δεν έχουμε το γνωστό "τυφλοσούρτη" "σκότωσε-προχώρα-σκότωσε-προχώρα κ.ο.κ." που συνηθίζουμε να βλέπουμε στα υπόλοιπα του είδους. Και είναι θετικό πως η ενσωμάτωση όλων αυτών έγινε κατά τρόπο που συμβάλλει στον εθισμό, όπως τελικά αποδεικνύεται ακόμη και με μια μικρή ενασχόληση με το παιχνίδι.



Ο κεντρικός προγραμματιστής του Messiah. Για να ξέρετε ποιον να βλασφημείτε ή να επευφημείτε.

Τέλος, δεν πρέπει να παραλείψω να αναφερθώ στην εμφανή δουλειά που έχει γίνει ώστε να μην υπάρχει η παραμικρή περίπτωση να "κολλήσεις" σε ένα σημείο του παιχνιδιού και να αδυνατείς να συνεχίσεις. Ο,τι λάθος και να κάνετε, πάντα θα υπάρχει τρόπος να "επανορθώσετε", χωρίς να χρειαστεί να κάνετε load (εκτός φυσικά κι αν είναι θανάσιμο, οπότε δεν το γλιτώνετε όσο και να σφίγγεστε!).

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΠΤΥΧΕΣ ΤΟΥ GAMEPLAY

Επειδή κινδυνεύω να κατηγορηθώ ως μεροληπτικός με όλα αυτά τα "κομπλιμέντα" που έχω γράψει για το παιχνίδι, είναι υποχρέωσή μου να αναφερθώ και σε ορισμένα αρνητικά στοιχεία του. Συγκεκριμένα κάτι που με ξένισε αρκετά είναι η μειωμένη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον και ιδιαίτερα με το έμψυχο υλικό αυτού (τους ανθρώπους, ντε!). Παραδείγματος χάριν θα κατενθουσιαζόμουν σε περίπτωση που, λαμβάνοντας υπό την κατοχή μου κάποιον Commander, είχα τη δυνατότητα να δώσω διαταγές στους υφιστάμενους αστυνομικούς - έστω κι ένα απλό "Follow me", "Attack" ή κάτι παρόμοιο. Δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν περιλαμβάνεται στο ελάχιστο. Το να

ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΒΕΗΕΜΟΤΗ

Το τέρας που απελευθερώνετε για να σκοτώσετε τον Father Prime. Σωματώδες, δεν μπορείτε να πείτε... Αν και όταν το αντίκρισα για πρώτη φορά, μπερδεύτηκα, γιατί νόμιζα ότι έβλεπα το είδωλό μου στον καθρέπτη.







ΘΡΥΛΟΣ - ΠΑΟΚ: 666-0



Αχά! Τα γραφεία του ΠΑΟΚ! Χεχεχε, θα δουν τι έχουν να πάθουν, όταν τα βάζουν με τον θρύλο!



Ανατινάζουμε την πόρτα και... Εφοδος!



Ορμάτε, παλικάρια μου, με θάρρος. Για την ομάδα, ρε γαμώτο!

έχεις υπό την κατοχή σου έναν Commander (ή μάλλον μία, γιατί από τις καμπύλες είναι ολοφάνερο πως πρόκειται για γένους θηλυκού!) σου δίνει ιδιαίτερα προνόμια όσον αφορά στην πρόσβαση σε απαγορευμένες ζώνες, αλλά δεν σου επιτρέπει να κάνεις ό,τι σου κατέβει με τους άνδρες που υποτίθεται ότι βρίσκονται υπό τις διαταγές σου. Κρίμα, γιατί έχω πολλά παιδικά απωθημένα που μάταια ζητούν διέξοδο!

Παραδέχομαι, βέβαια, πως μία τέτοια προσθήκη στο gameplay θα απαιτούσε ριζική αναδιάπλαση της μηχανής του παιχνιδιού και ίσως να έθετε σε κίνδυνο την όλη ισορροπία του περιβάλλοντός του (εκτός του ότι θα απαιτούσε και πολλή δουλειά για να είναι επιτυχημένη η υλοποίηση), αλλά σε μια τέτοια περίπτωση θα ήμουν διατεθειμένος να ανεβάσω τις βαθμολογία μου μέχρι και 5 μονάδες... Τέλος πάντων, ας μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας.

Θα μπορούσα να κάνω φυσικά κι άλλα "παράπονα", όπως το ότι, στην προσπάθειά τους οι προγραμματιστές να δημιουργήσουν γρίφους που ξεφεύγουν από τα τετριμμένα των FPSs, τους έκαναν πολύ στατικούς. Δηλαδή σχεδόν ποτέ δεν θα χάσετε το δρόμο σας ή κι αν συμβεί κάτι τέτοιο, θα ξέρετε προς τα πού πρέπει να κατευθυνθείτε, απλώς δεν θα είναι εμφανές το πώς. Η όλη μετακίνηση στα επίπεδα, παρ' ότι εμπνευσμένη ώστε να μην προκαλεί πλήξη, είναι κάτι παραπάνω από προφανής. Ομως αυτό το σχόλιο, καθώς και άλλες κακίες που θα μπορούσα να ξεστομίσω, δεν επηρεάζουν στο ελάχιστο την εικόνα που θα αποκομίσετε από την ενασχόλησή σας με τον τίτλο, γι' αυτό και δεν κρίνω απαραίτητο να τις αναφέρω (θα κινδύνευα να χαρακτηριστώ υπερβολικός!:). Αρκούμαι στην ανωτέρω γενική παρατήρηση και προχωρώ στους υπόλοιπους τομείς...

Το Messiah έχει μία ξεχωριστή φιλοσοφία και απαιτεί διαφορετική αντιμετώπιση. Ξεχάστε τις τακτικές που ακολουθούσατε στα υπόλοιπα Doom-clones. Το όπλο σας εδώ είναι η εξυπνάδα και όχι η ωμή δύναμη.

ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Τα γραφικά του Messiah σίγουρα θα σας αρέσουν. Διαθέτουν χρωματική ποικιλία και εναλλαγές, δείχνουν αληθι-





ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ MESSIAH


Ο Bob αυτοπροσώπως. Δείχνοντας αυτή τη φωτογραφία σε άτομα θηλυκού γένους, κατά 99% η απάντηση που θα λάβετε θα είναι: "Αχου το, τι γλυκούλι που είναι!".


Evil Bob. Ποιος είναι αυτός; Δεν έχετε παρά να παίξετε το παιχνίδι για να το ανακαλύψετε...



Commander, η αρχι-μπατσίνα. Γυναίκα με εξουσία, αλλά και πλούσιες καμπύλες. Ο ιδανικός συνδυασμός!





Οι αστυνομικοί του παιχνιδιού: Riot, Light, Medium, Heavy. Θα τους προτιμάτε γιατί έχουν εξουσία, κύρος, μεγάλα όπλα, αλλά κυρίως επειδή θα τους βρίσκετε παντού!


Chots, οι αντάρτες. Θανάσιμοι εχθροί των αστυνομικών, πραγματικές μηχανές του πολέμου, με μια ροπή προς τον κανιβαλισμό (θέλαμε δεν θέλαμε, Resident Evil το κάναμε πάλι...).



Οι εργάτες. Χρήσιμοι για εξειδικευμένες εργασίες.


Pimp Daddy. Ο διοικητής της Sex City. Μου έχει κολλήσει το σλόγκαν του: "Who's your daddy? Pimp Daddy. Pimp Daddy, Yeah!".


Subgirl. Φοράει λίγα, κουβαλάει πολλά (όπλα), πηδάει πολύ (ψηλά). Χρειάζεται να γράψω τίποτε άλλο;

νά, δίνοντας παράλληλα την αίσθηση του όχι και τόσο μακρινού μέλλοντος όπως ακριβώς θα έπρεπε. Οι χαρακτήρες διαθέτουν επαρκέστατο αριθμό πολυγώνων, αν και στο texturing τα χαλάνε λίγο. Αν πλησιάσετε πολύ κοντά σε κάποιον χαρακτήρα και τον κάνετε να στριφογυρίσει ελαφρώς, θα παρατηρήσετε ορισμένες ατέλειες. Αυτό πάντως που αξίζει να προσέξετε είναι τα εφέ με τα οποία έχει ντυθεί το παιχνίδι. Μπορεί να μην είναι πολλά σε αριθμό, αλλά όσα θα δείτε θα σας αρέσουν. Τα εφέ των όπλων (ειδικά των χειροβομβίδων) εντυπωσιάζουν, ενώ την προσοχή σας θα τραβήξουν και οι διάφοροι τρόποι θανάτου. Από τους τελευταίους ξεχωρίζουν ο τρόπος που πεθαίνει ένας άνθρωπος από φλογοβόλο (παίρνει φωτιά ολόκληρος, ουρλιάζει, χτυπιέται και σιγά σιγά σβήνει -κυριολεκτικά και μεταφορικά), όπως επίσης ο θάνατος που προέρχεται από μεγάλη πτώση (το άτομο πέφτει στα τέσσερα, αδυνατεί να σηκωθεί, βογκάει, σέρνεται στο πάτωμα και στο τέλος ξεψυχάει).

Οσο για την υπακοή στους φυσικούς νόμους, είναι εύλογο πως κυμαίνεται σε άριστα επίπεδα. Δεν θα μπορούσε να ισχύει κάτι διαφορετικό, καθώς οι άνθρωποι της id ξέρουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Το Messiah χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Quake 2. Ξέρω, πολλοί θα βιαστείτε να σχολιάσετε πως είναι ήδη ξεπερασμένη. Η αλήθεια είναι πως θα προτιμούσα να χρησιμοποιεί την αντίστοιχη του Quake 3, αλλά μικρό το κακό. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε πως όλοι όσοι δεν διαθέτουν τα κολοσσιαία υπολογιστικά συστήματα (οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών νομίζουν ότι όλοι τα κατέχουν), σίγουρα θα προτιμούν αυτήν του Quake 2, που είναι επαρκώς δοκιμασμένη και αρκετά ελαφριά.

Ακόμη ένα σημείο όπου το Messiah ξεχωρίζει από τη νόρμα είναι ο χρόνος φορτώματος. Για να μειώσουν αισθητά τις χρονικές διάρκειες φορτώματος, οι προγραμματιστές της Shiny χρησιμοποίησαν μία τεχνική αρκετά διαφορετική από αυτήν των επιπέδων (level 1, 2 κ.λπ.), την οποία όμως έχουμε συναντήσει και παλαιότερα. Ο χάρτης του παιχνιδιού είναι χωρισμένος σε μικρά κομμάτια, τα οποία ανεβαίνουν ένα ένα στη μνήμη. Μόλις φτάσετε στα όρια μιας περιοχής και προσπαθήσετε να ανοίξετε τη διαχωριστική πόρτα, επακολουθεί ένα ανεπαίσθητο load των νέων δεδομένων. Στον δικό μου υπολογιστή (Pentium 3 στα 500MHz με 192MB RAM) ο χρόνος που απαιτείται για να φορτωθούν τα δεδομένα είναι περίπου ένα (το πολύ) δευτερόλεπτο. Η μηχανή του Messiah λοιπόν μου έδωσε την εντύπωση ότι "πετάει". Δεν μπορώ να ξέρω όμως τι συμβαίνει με κατώτερους υπολογιστές (συγκεκριμένα με αυτούς που αγγίζουν τα όρια των ελάχιστων απαιτήσεων), υπολογίζω όμως πως τα πράγματα δεν θα είναι και τόσο ρόδινα, διότι έκανα μια δοκιμή να εκτελέσω το παιχνίδι σε συνδυασμό με ορισμένες άλλες εφαρμογές που έτρεχαν στο παρασκήνιο και... το μετάνιωσα!





ΗΧΟΣ

Εκτός από την αγγλική γλώσσα, το Messiah υποστηρίζει και τα γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, ισπανικά. Εν τω μεταξύ ένα τμήμα των διαλόγων του παιχνιδιού περιλαμβάνονται ως μουσικά κομμάτια στο δεύτερο CD (αποτελείται από 33 audio tracks) και μάλιστα σε 3 γλώσσες: αγγλικά, γαλλικά και γερμανικά! Ομολογώ πως διασκέδασα ιδιαίτερα ακούγοντας αυτούς τους διαλόγους, ανεξάρτητα από το παιχνίδι, και ιδιαίτερα τους γερμανικούς. Τελικά, αυτή η γλώσσα έχει πολύ γέλιο (no offense στους γερμανόφωνους φίλους μας!).

Σχολιάζοντας γενικότερα το επίπεδο των διαλόγων, έχω να παρατηρήσω πως η μεταγλώττιση (παρ' όλο που πιστεύω ότι κατά γενική ομολογία καταστρέφει την ποιότητα ενός διαλόγου) έχει γίνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και μοιάζει εκπληκτικά στο ύφος με τον πρωτότυπο αγγλικό διάλογο, μολονότι έχει μεταφερθεί σε άλλη γλώσσα. Η προσπάθεια είναι αξιέπαινη και καλό θα ήταν να παραδειγματιστούν ορισμένοι Ελληνες μεταγλωττιστές που επιχειρούν τα αντίστοιχα σε τηλεοπτικές σειρές των τελευταίων περιόδων.

Τα ηχητικά εφέ διαθέτουν μεγάλη ποικιλία, ικανοποιούν με την ποιότητά τους, ενώ σίγουρα θα σας διασκεδάσει ο μικρούλης που έχει δανείσει τη φωνή του στον Bob. Παρά τη μικρή ηλικία του καταφέρνει να δώσει πάντα τον κατάλληλο χρωματισμό στη φωνή του, δείχνοντας απροστάτευτος, αφελής και καλοκάγαθος. Προσωπικά, οι συνομιλίες του Bob με τον Θεό μου θύμισαν αρκετά το αντίστοιχο ύφος του "Γιατί μπαμπά...;" από τα παιδιά στο AMAN! Μπορεί, βέβαια, να ήταν μόνο δική μου εντύπωση...

ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Το παιχνίδι διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας: Easy (Disciple), Normal (Prophet), Difficult (Messiah). Η διαφοροποίηση μεταξύ τους δεν εντοπίζεται μόνο στη νοημοσύνη των εχθρών τη στιγμή της μάχης, αλλά και στον κώνο δαιμονισμού. Με τον τελευταίο ορισμό εννοώ το πεδίο γύρω από έναν χαρακτήρα που είναι ευάλωτος για δαιμονισμό από τον Bob. Συγκεκριμένα στο εύκολο επίπεδο μπορείτε να μπείτε στο σώμα ενός ξένου, από οποιοδήποτε σημείο κι αν προσπαθήσετε, αρκεί να βρίσκεστε στο κατάλληλο ύψος. Στο Normal θα χρειαστεί να βρίσκεστε είτε από τα πλάγια είτε από πίσω, ενώ στο δύσκολο επίπεδο ο κώνος στενεύει απελπιστικά (μόνο από πίσω!) (χμ, βίτσια...), οπότε χρειάζεται μεγάλη ταχύτητα και καλή στόχευση.

Αλλοι παράγοντες που επηρεάζονται από την επιλογή του επιπέδου δυσκολίας είναι η επιφυλακτικότητα και η υπομονή των αντιπάλων, η συχνότητα με την οποία θα τη στήνουν έξω από τη γωνία που έχετε κρυφτεί περιμένοντας να σας ξεπαστρέψουν, η προτίμησή τους στη χρήση των χειροβομβίδων, όπως επίσης η ζημιά που προκαλούν τα όπλα.

Αν θέλετε τη γνώμη μου, μην προτιμήσετε το εύκολο επίπεδο. Αν είστε νέος στα παιχνίδια δράσης, δοκιμάστε το Normal. Αν αντιθέτως γνωρίζετε ορισμένα πράγματα από Doom-clones και έχετε εμπιστοσύνη στις ικανότητές σας επιλέξτε το Difficult. Δεν πρόκειται να εκνευριστείτε, θα δυσκολευτείτε όμως σίγουρα, και πολύ μάλιστα! Μόνο έτσι όμως θα εξοικειωθείτε με τη χρήση των ικανοτήτων του Bob. Επίσης, αποτελεί κι έναν παράγοντα αύξησης της αντοχής του τίτλου, αφού -μην ξεχνάτε- δεν υπάρχει υποστήριξη για παιχνίδι στο Διαδίκτυο!

MANUAL

Αξίζει να σημειωθεί πως το manual είναι πλήρως εξελληνισμένο σε ασπρόμαυρη έκδοση, ακριβές αντίτυπο του αγγλικού. Μολονότι περιέχει ορισμένα συντακτικά λάθη, αξιολογείται θετικά αφού οι όροι έχουν αποδοθεί κατά το δυνατόν καλύτερα, αν και κάποιες φράσεις καλύτερα θα ήταν να μην είχαν μεταφραστεί καθόλου...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Messiah είναι ένα παιχνίδι που σε πωρώνει ήρεμα! Δεν υπόσχεται κι ούτε προσφέρει έντονη δράση και άφθονη βία. Αν θέλετε κάτι τέτοιο, πάρτε το Soldier of Fortune που διαθέτει και τα δύο σε μεγάλο βαθμό. Το Messiah όμως σε εθίζει με το στυλ, την ιδιομορφία, την παραξενιά του, το ξεχωριστό που σου προσφέρει και θέλεις να το νιώσεις. Είχα καιρό να δω τέτοιο παιχνίδι action.

Αν δεν σας ενοχλεί η μειωμένη ποσότητα δράσης και δεν θεωρείτε τη δυνατότητα για multiplayer καθοριστικής σημασίας για την αγορά ενός τίτλου, το Messiah είναι για εσάς. Μην το χάσετε...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

91



Ο Μεσσίας ήρθε. Ο δρόμος προς τη "σωτηρία" είναι ανοιχτός. Αρκεί και οι υπόλοιποι (προγραμματιστές παιχνιδιών) να ακολουθήσουν το παράδειγμά του!

The Legend of Lotus Spring

Οταν άκουσα για πρώτη φορά για τον τίτλο The Legend of Lotus Spring, ένα... καμπανάκι χτύπησε βαθιά μέσα μου. Ενα adventure game βασισμένο σε μία ρομαντική κινεζική ιστορία, ένα πρόγραμμα τελείως διαφορετικό από όλα όσα έχουμε δει έως σήμερα! Αντικρίζοντάς το στον υπολογιστή μου ένιωσα πολύ παράξενα. Κατάλαβα αμέσως ότι πρόκειται για ένα τελείως πρωτότυπο παιχνίδι. Μόνο που έπρεπε να "προγραμματίσω" τον εαυτό μου να το προσεγγίσει απαλλαγμένος από τετριμμένους τρόπους σκέψης και αντίδρασης. Μόνο έτσι θα αφηνόμουν στον κόσμο του και θα βίωνα ολοκληρωτικά την υπέροχη ιστορία που διηγείται. Αυτή, άλλωστε, είναι η πιο μεγάλη δυσκολία στον τίτλο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
WOMEN WISE/DREAMCATCHER (http://www.women-wise.com/)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, Windows 95/98/NT, QuickTime, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 10MB στον σκληρό. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Είχα μεγάλη ανυπομονησία να δω το The Legend of Lotus Spring και περίμενα αγωνιωδώς την κυκλοφορία του στην Αμερική, για να το παραγγείλω μέσω του Internet. Ενα computer game δημιουργημένο από γυναίκες για γυναίκες, αλλά όχι μόνο. Απευθύνεται σε όσους είναι ρομαντικοί, σε όσους αρέσκονται σε ρομάντζα, σε όσους νιώθουν -και είναι- διαφορετικοί. Ναι, απευθύνεται πρωτίστως στις γυναίκες, στο περίπου 47% των gamers παγκοσμίως σύμφωνα με τις τελευταίες μετρήσεις, στις ηθελημένα ξεχασμένες από τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής, για τις οποίες οι έρευνες αγοράς έδειξαν ότι στη συντριπτική πλειονότητά τους προτιμούν να παίζουν τα λεγόμενα family games και ως υποσύνολο αυτών τα adventures. Σε αυτές τις γυναίκες, λοιπόν, που δεν θέλουν τη βία, που δεν προτιμούν τη δράση που βασίζεται στα γρήγορα αντανακλαστικά, που δεν αγοράζουν τα παιχνίδια που απαιτούν να στύψεις 100 φορές το μυαλό σου για να προχωρήσεις. Σε αυτές τις γυναίκες που πρωτίστως θέλουν να βιώνουν μία ιστορία, ένα πλούσιο σενάριο, έναν κόσμο που θα τις πάρει μακριά από την πεζή πραγματικότητα και θα αφήσει τη φαντασία και την καρδιά τους να ταξιδέψουν ελεύθερες.

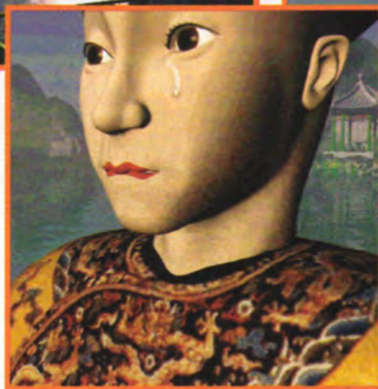


Δεν ξέρω αν το κοινό του "PC Master" ανήκει σε αυτή την κατηγορία. Για να είμαι ειλικρινής δεν το πιστεύω. Υπό αυτή την έννοια γράφω εξαρχής ότι το The Legend of Lotus Spring μάλλον δεν είναι για εσάς. Προσωπικά και φαντασία διαθέτω, και αγαπώ να ταξιδεύω πολύ (τόσο στην πραγματικότητα όσο και με το μυαλό μου), και μου αρέσουν οι ρομαντικές ιστορίες. Στον κινηματογράφο έχω δακρύσει αρκετές φορές. Με συγκινούν βαθύτατα οι μεγάλοι -και συχνά αδιέξοδοι- έρωτες, με τρελαίνει αυτό το παράξενο παιχνίδι της μοίρας που δεν αφήνει πολλούς ανθρώπους να ζήσουν αυτό που αληθινά επιθυμούν. Και μερικές φορές είναι τόσο, μα τόσο απλό. Βλέπετε, όμως, σπάνια έχουμε τη





Ο αυτοκράτορας Xian Feng ενώ πηγαίνει στον θρυλικό Garden of Perfect Brightness για να δει τι έχει απογίνει η αγαπημένη του Lotus Spring.



δύναμη για να ξεφύγουμε από την ανασφάλειά μας, τις προκαταλήψεις, τους φόβους και τα αδιέξοδά μας και να αφεθούμε σε αυτά που -για εμένα τουλάχιστον- αξίζουν πάρα, μα πάρα πολύ: στην περιπέτεια και τον έρωτα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οφείλω να ξεκαθαρίσω ότι η παρουσίαση του παιχνιδιού έγινε από ένα ειδικό αντίτυπο, που ήρθε στα γραφεία του περιοδικού χωρίς manual. Το τονίζω αυτό, διότι έχω διαβάσει σε διάφορες μεριές ότι το manual του The Legend of Lotus Spring είναι από τα πιο εντυπωσιακά, με μοναδικές πληροφορίες για το background της ιστορίας, οι οποίες δίνονται με έναν εξαιρετικά έξυπνο τρόπο. Δυστυχώς, δεν μπορώ να γράψω τίποτα επ' αυτού.

Η ιστορία μας διαδραματίζεται το 1858, στη διάρκεια δηλαδή των 214 χρόνων των Manchu, και εκτυλίσσεται στο Yuan Ming Yuan, το θρυλικό κήπο με την ονομασία Garden of Perfect Brightness, ο οποίος βρισκόταν έξω από την πόλη του Πεκίνου. Γράφω "βρισκόταν", διότι αυτός ο μοναδικός σε ολόκληρο τον κόσμο κήπος καταστράφηκε δύο χρόνια μετά την ιστορία μας, κατά τη διάρκεια του λεγόμενου "Δεύτερου πολέμου" όταν πυρπολήθηκε και καιγόταν για τρεις ημέρες και τρεις νύχτες.

Το παιχνίδι διηγείται το μεγάλο έρωτα του νεαρού Κινέζου αυτοκράτορα Xian Feng με τη HeHanQu. Επειδή όμως η HeHanQu ήταν μία Han γυναίκα (πουλήθηκε μάλιστα από την οικογένειά της για να σωθεί από την κρίση) και επειδή ως γνωστόν ο γάμος μεταξύ των Manchu και των Κινέζων Han δεν επιτρεπόταν, ο έρωτάς τους ήταν απαγορευμένος. Και όχι μόνο αυτό: Δεν επιτρεπόταν σε κανέναν Han να εισέλθει στην Απαγορευμένη Πόλη, όπου ζούσαν οι Κινέζοι Αυτοκράτορες. Ετσι ο Xian Feng, μη μπορώντας να έχει δίπλα του την αγαπημένη του, την πήγε στη Lian Xi Le Chu, στο Lotus Haven, μέσα σε αυτό το θρυλικό κήπο. Την ονόμασε Lotus Spring, ως δείγμα της αγάπης του, και πέρασαν μαζί πάρα πολύ καιρό γράφοντας ποίηση, ζωγραφίζοντας και γιορτάζοντας τον έρωτά τους. Εν τω μεταξύ η κληρονόμος του αυτοκράτορα CiXi, ζηλεύοντας τρομερά τη Lotus Spring, έβαλε μια μέρα να τη μεταφέρουν σε ένα νησάκι στο μέσον του Lian Xi Le Chu και να την αφήσουν εκεί, γκρεμίζοντας ταυτόχρονα όλες τις γέφυρες που συνέδεαν αυτό το μικρό νησάκι με τη στεριά.

Μαθαίνοντας ο Xian Feng για την εξαφάνιση της αγαπημένης του, γυρνά στον παραδεισένιο κήπο όπου είχαν ζήσει το μεγάλο έρωτά τους, προσπαθώντας να βρει, να καταλάβει τι απέγινε η αγαπημένη του. Πρόκειται για μία από τις πιο διάσημες αληθινές ιστορίες έρωτα της κινεζικής ιστορίας.

Στο παιχνίδι εσύ, ως ο αυτοκράτορας Xian Feng (ή ένας συνοδός του;), θα περιηγηθείς τη Lian Xi Le Chu, θα ξαναζήσεις τον έρωτα του νεαρού αυτοκράτορα με τη Lotus Spring, θα βιώσεις τις καθημερινές δραστηριότητές του και θα προσπαθήσεις να ανακαλύψεις τι συνέβη στη Lotus Spring μετά τη φυλάκισή της στο νησί, στο κέντρο αυτού του τεράστιου κήπου. Θα δεις την ομορφιά του περίφημου Garden of Perfect Brightness, όπως αυτός δημιουργήθηκε virtually με βάση τα επίσημα αρχιτεκτονικά σχέδια της κατασκευής του, που ευτυχώς διασώθηκαν, αλλά και τον πλούτο



Η κεντρική σελίδα του site των Women Wise στο Internet.





Σε κάθε τοποθεσία πατώντας το πλήκτρο "I" βλέπεις με ποια αντικείμενα μπορείς να έχεις αλληλεπίδραση.

που υπήρχε σε αυτόν.

Η ιστορία της αγάπης του Xian Feng και της HeHanQu είναι ένα εκπληκτικό ρομάντζο, με φόντο μία από τις πιο ταραχώδεις περιόδους της κινεζικής ιστορίας. Παιχνίδι με τόσο πλούσιο ιστορικό background μπορώ να φέρω στο μυαλό μου μόνο το Qin: Tomb of the Middle Kingdom που παρουσιάσαμε στο τεύχος 84 και το China: The Forbidden City που παρουσιάσαμε στο τεύχος 100.

Απλώς για την ιστορία αναφέρω ότι συγγραφέας του εκπληκτικού μυθιστορήματος πάνω στο οποίο βασίστηκε το παιχνίδι είναι η C. Anne Williams, μητέρα δύο παιδιών, της οποίας φέτος δημοσιεύτηκαν ακόμη δύο μυθιστορήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το The Legend of Lotus Spring διαθέτει εκπληκτικά rendered γραφικά. Ειλικρινά δεν περίμενα να δω τόσο τέλεια δουλειά σε ένα παιχνίδι που έρχεται από μία εταιρία χωρίς παράδοση στο χώρο. Η αναπαράσταση του κήπου και των κτιρίων του είναι απαράμιλλη, η δε απόδοση κάθε λεπτομέρειας μοναδική. Εκεί όμως που το παιχνίδι απογειώνεται είναι στα animated sequences που προωθούν την ιστορία και που -ευτυχώς- είναι άφθονα.

Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός. Οι ομιλίες των δύο κύριων χαρακτήρων είναι ευχάριστες και ατμοσφαιρικές, η δε background μουσική στο μεγαλύτερο μέρος της είναι εκπληκτική και βοηθά σημαντικά στη δημιουργία της σωστής ατμόσφαιρας.

Ο χειρισμός είναι ιδιαίτερα απλός. Ο κέρσορας του παιχνιδιού είναι μία κινεζική κούκλα. Στο σημείο αυτό θέλω να αναφέρω κάτι που διάβασα και το οποίο μου άρεσε πολύ: Οι πιο πρωτότυποι κέρσορες όλων των εποχών είναι χωρίς αμφιβολία αυτοί του The 7th Guest. Εχουν υπάρξει και σε άλλα παιχνίδια "έξυπνοι" κέρσορες. Η ιδέα, όμως, του κέρσορα του The Legend of Lotus Spring είναι τόσο έξυπνη όσο και πρωτότυπη. Ειδικά η ιδέα των σκηνών όπου ο κέρσορας μεταμορφώνεται σε κούκλα μεγάλων διαστάσεων και πραγματοποιεί τη δράση που επιθυμεί ο παίκτης είναι εξαιρετική από κάθε πλευρά. Ο κέρσορας αυτός, λοιπόν, ενημερώνει τον παίκτη όταν πρόκειται να συμβεί κάτι στην οθόνη, είτε αυτό είναι μετακίνηση προς τα εμπρός, πίσω ή πλάγια είτε υποδηλώνει ότι πρέπει να πάρει κάτι. Εξαιρετική ιδέα είναι το γεγονός ότι, πατώντας το πλήκτρο "I" σε κάθε τοποθεσία-κτίριο που επισκέπτεσαι, βλέπεις μία ειδική οθόνη με όλα τα αντικείμενα του χώρου με τα οποία μπορείς να κάνεις κάτι, να έχεις αλληλεπίδραση. Ωστόσο, οι σχεδιαστές έχουν προχωρήσει ακόμη περισσότερο. Ετσι, αν στην οθόνη αυτή κάνεις κλικ επάνω στη γραφική παράσταση ενός αντικειμένου, σε μία νέα οθόνη θα δεις την πλήρη ιστορική περιγραφή του. Για εκείνους, δε, που βαριούνται τα κείμενα υπάρχει ένα εικονίδιο ήχου, το οποίο πατώντας ακούς μία ηχητική απόδοση της περιγραφής. Απίστευτη δουλειά, με απλές, πλην όμως έξυπνες ιδέες. Πατώντας το πλήκτρο spacebar βλέπεις το ιδιόμορφο inventory του παιχνιδιού. Σε αυτό υπάρχουν από την αρχή οι γραφικές παραστάσεις των έξι αντικειμένων που πρέπει βρεις, καθώς και το βιβλίο "αποθήκευσης" των sequences που βλέπεις, τα οποία προωθούν αποφασιστικά την ιστορία.

Κάθε αντικείμενο που βρίσκεις πηγαίνει κατευθείαν στην αντίστοιχη γραφική παράστασή του και πλέον μπορείς να το χρησιμοποιείς, ανάλογα φυσικά με την περίπτωση (π.χ. τα σπίρτα για να ανάψεις κεριά). Τα saves του παιχνιδιού δυστυχώς χρησιμοποιούν το σύστημα των saves των Windows. Ετσι, αν θέλεις να βλέπεις τα saves σου στη σειρά, πρέπει να τα βάζεις στη μορφή 00_XXXXX, 01_XXXXX κ.ο.κ. Αν το παιχνίδι είχε ένα καλύτερο σύστημα saves και αν στην κίνησή σου σε ορισμένες περιπτώσεις ήταν πιο "καθαρό" το πού πρέπει να πας, τότε θα είχα βάλει στο χειρισμό του το τέλειο, δηλαδή 98-99%.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι απόλυτα πειστική και χαρίζει στον τίτλο ακόμη μεγαλύτερη αίγλη και αξία. Ολα λειτουργούν αρμονικά στον τομέα αυτό. Ας περάσουμε, όμως, στο πιο κρίσιμο σημείο που δεν είναι άλλο από τη δράση.

Τόνισα από την αρχή την ιδιομορφία



Dragon and Phoenix Happiness Bed

The bed curtain is made of five-colored silk and has a pattern of one hundred children. On the bed, the quilt is of bright yellow silk and also bears the pattern of a hundred children. Both the curtain and the quilt signify "hundreds of sons, thousands of grandsons", and happiness and long life.



Κάνοντας κλικ σε ένα από τα ανετικείμενα αυτά, έχεις την εικόνα του αλλά και την ηχητική περιγραφή-ιστορία του.

του παιχνιδιού. Για να γίνω όσο πιο σαφής μπορώ, γράφω πολύ καθαρά τα εξής: Οσοι αγαπάτε το λεγόμενο puzzle/problem solving ξεχάστε το συγκεκριμένο παιχνίδι. Το The Legend of Lotus Spring στηρίζεται σχεδόν ολοκληρωτικά στην εξερεύνηση και την ανακάλυψη. Σε αυτό δεν θα βρείτε καμία σκηνή βίας, ενώ απουσιάζουν τα πτώματα, τα κρανία, τα φαντάσματα, οι νεκροζώντανοι πειρατές, τα διαστημικά σκάφη και τα όμοιά τους. Η ιδιομορφία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι, κάθε φορά που βρίσκεις κάτι σημαντικό για την ιστορία, ανταμείβεσαι με ένα εξαιρετικό animated sequence, το οποίο προωθεί την ιστορία που προσπαθείς να ξεδιπλώσεις. Ουσιαστικά, αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να κοιτάς προσεκτικά τον περιβάλλοντα χώρο σου και να τον εξετάζεις. Να παρακολουθείς το βιβλίο-ημερολόγιο που βρίσκεται στο inventory σου, έτσι ώστε να ξέρεις κάθε στιγμή πόσο πολύ και πόσο σωστά έχεις προχωρήσει/αποκαλύψει την ιστορία. Μόνο έτσι σιγά σιγά θα βρεις όλα όσα χρειάζονται για να φτάσεις την ιστορία μέχρι το τέλος.

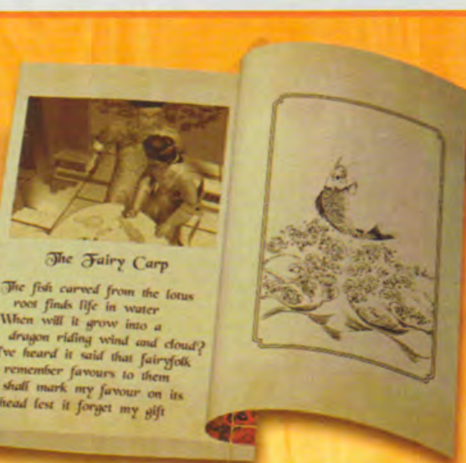
Εγραψα "τέλος"; Μεγάλο μου λάθος. Το παιχνίδι διαθέτει ένα εξαιρετικό end of the story animated sequence, αλλά στο σημείο αυτό φαίνεται ότι ζήλεψε το Myst. Δεν εξηγείται αλλιώς. Ετσι, αφού δεις το ειδικό αυτό sequence, εξακολουθείς να βρίσκεσαι παγιδευμένος στον πανέμορφο κήπο και να τριγυρνάς χωρίς πια να μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο. Οπως ακριβώς και στο Myst. Απλώς τώρα πια είμαστε περισσότερο υποψιασμένοι και γνωρίζουμε τι πρέπει να κάνουμε σε αυτή την περίπτωση: Exit the Game and Turn Off the Computer!

Τελειώνοντας θέλω να κάνω μερικά σχόλια ακόμη. Το παιχνίδι πολύ σωστά περιγράφεται ως "the first digital media entertainment package directed specifically at women". Προσέξτε "digital media" και όχι "game". Κάποιοι πολύ επιτυχημένα το αποκάλεσαν "interactive ποίημα", παραφράζοντας τον όρο που αποδίδεται στα adventure games "interactive fiction". Επίσης, ξέρω καλά πως το γεγονός ότι η ιστορία που διηγείται είναι η ιστορία ενός έρωτα, θα λειτουργήσει αρνητικά στην αγορά του από ένα σημαντικό τμήμα του αγοραστικού κοινού. Τονίζω, όμως, για άλλη μία φορά πως όσοι λατρεύετε πρωτίστως τις ιστορίες και τους μύθους, όσοι λατρεύετε την εξερεύνηση και την ανακάλυψη θα βρείτε στο παιχνίδι αυτό τη μέγιστη δυνατή ικανοποίηση.

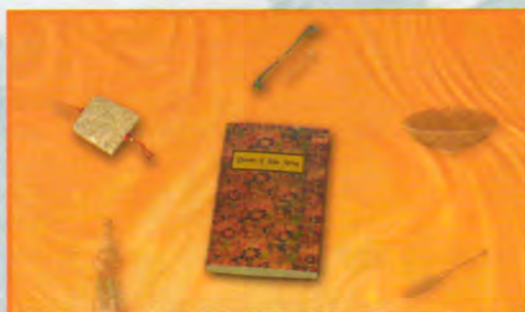
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι έξω από το Temple of Flower Goddess. Προχώρησε μπροστά, κάνε κλικ στην πόρτα για να ανοίξει και μπες μέσα. Στρίψε δεξιά και προχώρησε προς αυτό που μοιάζει με πόρτα που "διπλώνει". Στρίψε αριστερά και τώρα βγες έξω στην αυλή. Προχώρησε και μπες στο κόκκινο κτίριο που βλέπεις ακριβώς απέναντί σου. Είναι ο κύριος ναός του κήπου. Μόλις μπεις μέσα πάτα το πλήκτρο "I" και κάνε κλικ σε ένα ένα τα αντικείμενα που βλέπεις στην ειδική οθόνη. Ξέρεις τι έχεις να αντιμετωπίσεις και παίρνεις μία γενική ιδέα τού τι πρέπει να κάνεις εδώ. Τα αντικείμενα με τα οποία μπορείς να έχεις αλληλεπίδραση είναι: το κουτί με τα σπίρτα (matchbox), η λάμπα, τα κεριά και το θυμίαμα, η καμπάνα, το τύμπανο, το ποτιστικό δοχείο και οι δώδεκα γλάστρες μπροστά από τα αγάλματα-θεές που αντιστοιχούν στους μήνες του έτους. Μπαίνοντας στο ναό στρίψε δύο φορές αριστερά και πήγαινε προς το τραπεζάκι που βλέπεις στο βάθος. Επάνω στο τραπεζάκι θα δεις ένα σπιρτόκουτο (μοιάζει με πλάκα και έχει μία κόκκινη κορδέλα). Κάνε κλικ σε αυτό για να το ανοίξεις, και άλλη μία φορά για να το πάρεις και να ανάψεις ένα σπίρτο. Είναι το πρώτο αντικείμενο από τα έξι που πρέπει να βρεις. Με το αναμμένο σπίρτο άναψε τη λάμπα που υπάρχει στο τραπεζάκι. Απλώς πρέπει να κάνεις κλικ το σπίρτο στο μέρος όπου είναι το φυτίλι της λάμπας. Πήγαινε μία οθόνη πίσω, στρίψε τρεις φορές προς τα δεξιά και πήγαινε προς το τραπέζι στη μέση του ναού. Ακριβώς στο κέντρο του πλησίασε στα δύο κεριά και στο θυμίαμα. Αναψέ τα ένα ένα προσεκτικά με το σπίρτο. Ανάβοντας τα δύο κεριά και τα τρία ειδικά θυμιάματα, θα δεις το πρώτο animated sequence, στο οποίο ο Xian Feng δίνει στη Lotus Spring δύο μαργαριτάρια (;) ως δώρο. Τώρα πια πατώντας το πλήκτρο spacebar, με το οποίο ανοίγεις το inventory σου, και κάνοντας κλικ στο βιβλίο-ημερολόγιο που υπάρχει σε αυτό, θα δεις ότι η πρώτη ιστορία έχει συμπληρωθεί. Με κλικ στην εικόνα της ιστορίας θα περάσεις σε μία νέα οθόνη, στην οποία θα μπορείς να διαβάσεις ή να ακούσεις το πρώτο μέρος της ιστορίας του παιχνιδιού. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC



Βλέποντας τα κατάλληλα animations μαθαίνεις για την ιστορία του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες καταγράφονται αυτόματα στο βιβλίο που υπάρχει στο inventory σου.



Πατώντας το πλήκτρο spacebar εμφανίζεις το inventory σου, όπου βλέπεις ποια από τα έξι αντικείμενα, που είναι απαραίτητα για να τελειώσεις το παιχνίδι, έχεις βρει. Μάλιστα, μπορείς και να τα χρησιμοποιήσεις.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	95

90



Ενα από τα πιο ασυνήθιστα computer games. Δεν πρόκειται για κλασικό adventure game, αν και έχει διαφημιστεί ως τέτοιο. Είναι ένα digital ποίημα που διηγείται έναν μεγάλο έρωτα σε μία σημαντική ιστορική περίοδο της κινεζικής ιστορίας.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE



SEASON 1999/2000

Οπως και πέρσι έτσι και φέτος η Eidos Interactive κυκλοφόρησε το επίσημο παιχνίδι του UEFA Champions League, ίσως της μεγαλύτερης ποδοσφαιρικής διοργάνωσης σε συλλογικό επίπεδο. Μίας διοργάνωσης που κάθε χρόνο προσφέρει άφθονες συγκινήσεις - ποιος έχει ξεχάσει, αλήθεια, τον περσινό τελικό στο πλαίσιο του οποίου η Manchester United κατάφερε το... ακατόρθωτο; Για να δούμε, θα μπορέσουμε να ζήσουμε κι εμείς ανάλογες συγκινήσεις στα... ηλεκτρονικά γήπεδα ή θα μείνουμε με τη γλύκα; Ο χρόνος -ή μάλλον το review- θα δείξει.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SILICON DREAMS, EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz, 32MB RAM, 4MB SVGA CD-ROM (minimum) - Pentium II 300MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών 16MB με υποστήριξη D3D, 16x CD-ROM, 16 bit sound card, game pad Sidewinder (recommended).

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Καταρχήν, το παιχνίδι περιλαμβάνει το νέο format της διοργάνωσης. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε (λέμε τώρα), ξεκινά με τα πρώτα 8 groups των 4 ομάδων, από τα οποία προκρίνονται οι πρώτες 2 ομάδες κάθε ομίλου. Αυτές οι ομάδες δημιουργούν εν συνεχεία 4 νέα groups (των 4 ομάδων), από τα οποία και πάλι οι πρώτες 2 ομάδες κάθε ομίλου προκρίνονται στα προημιτελικά. Από κει και πέρα περνάμε στη φάση των διπλών knock-out παιχνιδιών, μέχρι να καταλήξουμε στις 2 ομάδες που θα αποτελέσουν το ζευγάρι του τελικού.


Το γνωστό σήμα της διοργάνωσης. Επιτέλους, το αστεράκι ξεκινάει από την Ελλάδα!

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ας εξετάσουμε αρχικά τα δύο σημαντικότερα σημεία ενός football game. Οσον αφορά στο ρεαλισμό, τα ονόματα των παικτών και τα rosters των ομάδων είναι πλήρως ενημερωμένα.



Φυσικά, αναφέρομαι στους παίκτες που δήλωσαν οι ίδιες οι ομάδες στο ξεκίνημα της φετινής διοργάνωσης. Οι εμφανίσεις είναι επίσης σωστές, ενώ πολύ καλή είναι και η απεικόνιση των γηπέδων. Τα πρόσωπα όμως και τα χαρακτηριστικά των παικτών είναι εντελώς αλλοπρόσαλλα και μάλλον δημιουργήθηκαν στην τύχη. Θα μου πείτε πως σε όλα τα παιχνίδια του χώρου συμβαίνει αυτό, αλλά εδώ δυστυχώς δεν έχουμε ούτε καν έναν editor να μας διευκολύνει! Οχι, βέβαια, πως είναι τρομερό επίτευγμα η σωστή απεικόνιση των παικτών. Αλλωστε το τελευταίο NBA Live αποδεικνύει πως, όταν υπάρχει καλή διάθεση, όλα γίνονται. Ετοιμαστείτε λοιπόν να δείτε τους παίκτες όπως δεν τους έχετε ξαναδεί!

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολος και προσιτός στον μέσο gamer. Ωστόσο μερικές φορές δίνεται η εντύπωση πως ένας παίκτης περνάει μέσα από κάποιον άλλο ή δεν μπορεί να βρει την μπάλα, η οποία φαίνεται να περνάει από μέσα του με έναν... μαγικό τρόπο. Το θετικό στον τομέα του gameplay είναι πως τα πλήκτρα χειρισμού είναι "ελεύθερα προγραμματιζόμενα" και μπορείτε να τα τροποποιήσετε όπως θέλετε. Μην περιμένετε, πάντως, να κάνετε τις ντρίπλες που έχετε συνηθίσει από το FIFA, γιατί θα απογοητευθείτε. Θα βρείτε μόλις ένα σχετικό πλήκτρο και φυσικά μία ντρίπλα. Ακόμη, όταν θα πατάτε το πλήκτρο της επιτάχυνσης, ο παίκτης θα πετάει πολλές φορές την μπάλα αρκετά πιο μπροστά από αυτόν, με αποτέλεσμα συχνά να μην την προλαβαίνει! Ενα τελευταίο μελανό σημείο στον τομέα του gameplay είναι το επίπεδο "δυσκολίας". Η λέξη είναι σε εισαγωγικά, καθώς δεν συνάντησα απολύτως καμία δυσκολία, ακόμη και στο υψηλότερο επίπεδο! Χαρακτηριστικά αναφέρω πως με την πρώτη προσπάθεια κατέκτησα το τρόπαιο με τον Ολυμπιακό (ποιον άλλο!), κερδίζοντας στον τελικό την Bayern με 2-1, χωρίς να καταβάλλω ιδιαίτερη προσπάθεια. Αχ, να ήταν έτσι και

στην πραγματικότητα! Προσοχής χρήζουν και οι τερματοφύλακες, καθώς μπορεί πολλές φορές είτε να σας σπάσουν τα νεύρα (αν δεχτείτε κάποιο γκολ) είτε να σας κάνουν να γελάσετε (αν πετύχετε κάποιο απίθανο γκολ).

Οσο για τις τακτικές, μπορείτε να επιλέξετε κάποια από τις πολλές υπάρχουσες και βέβαια να αναθέσετε σε κάποιους παίκτες σας ρόλους-κλειδιά. Προσωπικά προτιμώ το 3-4-3, με μερικές τροποποιήσεις, βέβαια. Πάντως, καλού-κακού, παίξτε κάποιο φιλικό παιχνίδι προτού μπείτε στο "ψητό", για να εξοικειωθείτε τόσο με το χειρισμό όσο και με τις θέσεις των παικτών σας στο γήπεδο.

Τέλος, η "περιήγηση" στα μενού και ο ορισμός των επιλογών γίνονται αποκλειστικά και μόνο μέσω πληκτρολογίου (κοινώς ξεχάστε το ποντίκι σας).

Συνολικά το παιχνίδι αφήνει ανάμεικτες εντυπώσεις σε ό,τι αφορά τους δύο εξεταζόμενους τομείς, με αποτέλεσμα να μην ξεπερνάει το χαρακτηρισμό του μέτριου. Ας δούμε όμως τις επιδόσεις του και σε άλλους τομείς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Περνάμε στην "εμφάνιση" του παιχνιδιού, δηλαδή στα γραφικά του. Οι παίκτες πάλι (όπως και στο προηγούμενο) δείχνουν λιγάκι... μονοκόμματοι, και έτσι μην περιμένετε λεπτομερή απεικόνιση των σωματικών προσόντων τους. Δεν λέω πως είναι... χάλια, αλλά με βάση τα σημερινά δεδομένα θα μπορούσαν να είναι αρκετά καλύτεροι. Πάντως, είναι σαφώς βελτιωμένοι σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Οι εμφανίσεις των ομάδων είναι προσεγμένες, ενώ στα γήπεδα έχει γίνει τρομερή δουλειά. Αρκεί να δείτε πώς απεικονίζεται το Ολυμπιακό Στάδιο της Αθήνας και θα καταλάβετε τι εννοώ. Αλλά και από τα υπόλοιπα 20 στάδια δεν θα μείνετε παραπονεμένοι. Συνολικά θα βρείτε 21 στάδια μεταξύ των οποίων τα Old Trafford (Manchester United), Olimpico (Roma, Lazio), Amsterdam Arena (Ajax), Nou Camp (Barcelona), Giussepe Meazza (Milan, Inter). Πρόκειται για στάδια όπου οι ομάδες τους έχουν γράψει τη δική τους, χρυσή ιστορία στο χώρο του ποδοσφαίρου.

Ακόμη ένα στοιχείο που μειώνει τη γενική αίσθηση του παιχνιδιού είναι το μέγεθος της μπάλας, η οποία είναι αρκετά μεγαλύτερη από ό,τι θα έπρεπε. Η κίνηση είναι ομαλή και δεν παρατηρείται το φαινόμενο του προκατόχου του, όπου "κολλούσε" η κίνηση όταν υπήρχαν πολλοί παίκτες μαζεμένοι. Κάτι είναι και αυτό! Ακόμη οι χρωματισμοί είναι πολύ καλοί, ενώ και τα εφέ του καιρού βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Μπορείτε να δείτε ακόμα και τις κηλίδες που δημιουργούν στον αγωνιστικό χώρο οι σταγόνες της βροχής! Στα θετικά του παιχνιδιού συγκαταλέγεται και το γεγονός πως το τερέν και η συμπεριφορά των παικτών και της μπάλας σε αυτό εξαρτώνται άμεσα από τις καιρικές συνθήκες. Διαφορετικά δηλαδή θα ελέγχετε το παιχνίδι όταν βρέχει ή χιονίζει και το έδαφος είναι γλιστερό και διαφορετικά όταν παίζετε με καλό καιρό. Κάτι ακόμα που κάνει σίγουρα αρνητική εντύπωση είναι τα κακής ποιότητας βίντεο που συνοδεύουν το παιχνίδι σε ό,τι αφορά τόσο τα χρώματα όσο και την απεικόνισή τους.



Μάταιη η προσπάθεια του τερματοφύλακα. Η κατάληξη της μπάλας δεν αλλάζει.

Στον τομέα του ήχου το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό όσον αφορά τουλάχιστον στα ηχητικά εφέ και την απόδοση της γηπεδικής ατμόσφαιρας. Στο σχολιασμό όμως των αγώνων το παιχνίδι μάς τα χαλάει λιγάκι. Καταρχήν, να αναφέρω πως σχολιαστές είναι οι Bob Wilson (της ITV), Clive Tyldesley και ο προπονητής της εθνικής ομάδας της Αγγλίας, Kevin Keegan. Τα σχόλια είναι πολύ καλά και πολλές φορές έξυπνα. Για παράδειγμα, όταν ο διαιτητής απέβαλε έναν παίκτη του αντιπάλου μου για κάποιο μαρκάρισμα, άκουσα το εξής εκπληκτικό (σε μετάφραση): "Δεν νομίζω πως αν φορούσε τη φανέλα της Λίβερπουλ θα δεχόταν κόκκινη κάρτα σε τέτοια φάση!". Το μελανό σημείο εντοπίζεται στο γεγονός ότι οι περισσότερες φάσεις μεταδίδονται έπειτα από μικρό χρονικό διάστημα! Τούτο διότι, όταν κάποιος από τους σχολιαστές κάνει κάποιο σχόλιο, δεν το διακόπτει μόλις γίνει κάποια σημαντική φάση (ακόμη και γκολ), αλλά πρώτα τελειώνει αυτό που έχει να πει και μετά μεταδίδει το γεγονός! Πρόκειται για ένα στοιχείο που μειώνει αρκετά και το ρεαλισμό του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι σε έναν αγώνα έχασα ένα πέναλτι, ο αντίπαλός μου στην αντεπίθεση είχε δοκάρι και αφού έδιωξα την μπάλα σε πλάγιο άουτ, άκουσα τον εκφωνητή να μεταδίδει την απόκρουση του πέναλτι! Τρομερό, δεν είναι; Κρίμα, γιατί είναι ένα ελάττωμα που υπήρχε από την προηγούμενη έκδοση, αλλά οι προγραμματιστές του δεν έκαναν τον κόπο να ασχοληθούν μαζί του.



"Ξαναζώντας" τον τελικό του 1968.

ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΜΑΤΣ

Τελικά, φτάνει η ώρα του αγώνα. Εδώ έχετε τις κάτωθι επιλογές:

- **Quick Match:** Αμεσος αγώνας.
- **Season:** Πάρτε μία ομάδα και οδηγήστε την όσο πιο ψηλά μπορείτε.
- **C.L. Finals 68/99:** Παίξτε κάποιον από τους τελικούς της διοργάνωσης από το 1968 μέχρι και το 1999.



Εδώ έπιασα την αντίπαλη άμυνα στον ύπνο.



Χορεύοντας το χορό της... βροχής (αν κοιτάξετε προσεκτικά, θα δείτε τις σταγόνες της βροχής που πέφτουν).



Τροποποιώντας τις τακτικές και αναθέτοντας ρόλους στους παίκτες.

- **Friendly Match:** Παίξτε ένα φιλικό παιχνίδι.
- **Custom Tournament:** Δημιουργήστε και παίξτε στη δική σας διοργάνωση.
- **Training:** Προπονηθείτε.

Ας δούμε καθεμία επιλογή λίγο πιο αναλυτικά (εκτός από την τρίτη επιλογή, στην οποία είναι αφιερωμένη η επόμενη παράγραφος). Επιλέγοντας Quick Match, ο υπολογιστής επιλέγει δύο ομάδες στην τύχη και εσείς διαλέγετε αυτήν που θα ελέγξετε. Στο Season επιλέγετε μία από τις προκριθείσες σε όμιλο ομάδες (της φετινής διοργάνωσης, Νάσο) και αγωνίζεστε για τη διάκρισή της. Μάλιστα, λόγω του χαμηλού επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού, δεν αποκλείεται να κατακτήσετε πολύ σύντομα και το βαρύτιμο τρόπαιο. Στο φιλικό παιχνίδι επιλέγετε τις αντίπαλες ομάδες ανάμεσα από τις προαναφερόμενες αλλά και στις φιναλίστ όλων των τελικών από το 1960 μέχρι σήμερα. Επιπλέον μέσω της επιλογής Custom Tournament μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας διοργάνωση. Επιλέγετε αν θέλετε να ακολουθήσετε κάποιο προκαθορισμένο "Format" διοργανώσεως ή να δημιουργήσετε το δικό σας. Οι επιλογές εδώ είναι πολλές και ασφαλώς προσφέρουν μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο. Τέλος, μέσω της επιλογής Training ελέγχετε μία ομάδα απέναντι σε έναν μόνο τερματοφύλακα και προσπαθείτε να βελτιώσετε την τεχνική σας. Συνάμα μπορείτε ανά πάσα στιγμή να προπονηθείτε σε κάποια στημένη φάση.

CHAMPIONS LEAGUE FINALS 1968-1999

Η επιλογή αυτή έρχεται να αντικαταστήσει τα έτοιμα σενάρια της προηγούμενης έκδοσης. Αντί λοιπόν για σενάρια από την τρέχουσα περίοδο, αυτή τη φορά καλείστε να ...ξαναγράψετε την ποδοσφαιρική ιστορία, αναλαμβάνοντας τα ηνία μίας από τις συμμετέχουσες ομάδες στους τελικούς της περιόδου αυτής. Ας δούμε λοιπόν τις "αποστολές" αυτές, καθώς και το βαθμό δυσκολίας τους (αναγράφεται σε παρένθεση, σε κλίμακα από 1-5, όπου 1 το ευκολότερο και 5 το πιο δύσκολο).

1968: Manchester United - SL Benfica: Το σκορ στο τέλος του αγώνα ήταν 1-1. Κανείς δεν περίμενε πως η United θα πετύχαινε 3 γκολ στην παράταση. Θα μπορέσετε, άραγε, να κάνετε και εσείς το ίδιο; (2)

1969: AC Milan - AFC Ajax: Το αποτέλεσμα του αγώνα ήταν 4-1. Εσείς θα αναλάβετε τον Ajax από το 60ό λεπτό, όπου βρίσκεστε ήδη 2-0 πίσω στο σκορ, αλλά μόλις έχετε κερδίσει ένα πέναλτι. Θα καταφέρετε να κερδίσετε; (4)

1970: SC Feyenord - Celtic FC: Οι Σκωτσέζοι δεν τα κατάφεραν, αν και προηγήθηκαν στο 30ό λεπτό. Θα μπορέσετε να διατηρήστε τη νίκη αυτή; (2)

1971: AFC Ajax - Panathinaikos: Η Δέσποινα απουσιάζει από το γήπεδο και οι Ολλανδοί προηγούνται με 1-0 στο ημίχρονο. Θα μπορέσετε να γυρίσετε το παιχνίδι για λογαριασμό των πρασίνων (πφ!); Προσοχή: Δυνατότητα επανάληψης του αγώνα σε περίπτωση ήττας δεν υπάρχει! (3)

1972: AFC Ajax - Internazionale: Σε αυτό το παιχνίδι οι "Ιπτάμενοι Ολλανδοί" κέρδισαν με 2-0. Εσείς "μπαίνετε" στο παιχνίδι στο 47ο λεπτό, μόλις έχει ανοίξει το σκορ. Θα μπορέσετε να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας; (2)

1973: AFC Ajax - Juventus: Το τρίτο σερί Κύπελλο Πρωταθλητριών για μία από τις καλύτερες ομάδες όλων των εποχών. Καλείστε να πάρετε το μέρος της Juventus και να ανατρέψετε το σε βάρος σας 1-0 στα εναπομείναντα 20 λεπτά. (3)

1974: Bayern Munchen - Atletico Madrid: Στο παιχνίδι αυτό οι Ισπανοί προηγούνταν με 1-0 μέχρι το 83ο λεπτό. Τελικά, κατάφεραν να... χάσουν! Εσείς μπορείτε να τους βοηθήσετε να διατηρήσουν τη νίκη τους; (1)

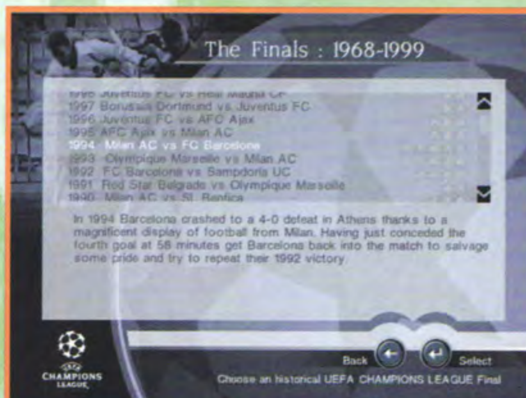
1975: Bayern Munchen - Leeds: Και σε αυτόν τον τελικό οι Γερμανοί επικράτησαν με 2-0. Εσείς παίρνετε το μέρος των Αγγλων και αναλαμβάνετε δράση από το 71ο λεπτό με σκορ 1-0. (4)

1976: Bayern Munchen - AS Saint-Etienne: Οι Γερμανοί ζήλεψαν τη δόξα των Real Madrid και Ajax (τρεις συνεχόμενες κατακτήσεις) και κατάφεραν το ίδιο. Μπορείτε να το καταφέρετε και εσείς; (2)

1977: Liverpool FC - VFL Borussia Monchengladbach: Η Liverpool ξεκίνησε τον κύκλο της "χρυσής πενταετίας" για τις αγγλικές ομάδες στη διοργάνωση, κερδίζοντας με 3-1. Βρίσκεστε στο 51ο λεπτό με το σκορ στο 1-1 και προσπαθείτε να οδηγήσετε τους Γερμανούς στη νίκη. (1)

1978: Liverpool FC- Club Brugge KV: Ο δεύτερος συνεχόμενος τίτλος για την ομάδα του μεγάλου λιμανιού ήρθε με ένα γκολ στο 74ο λεπτό. Μπορείτε να γυρίσετε το παιχνίδι υπέρ των Βέλγων στα τελευταία 26 λεπτά; (3)

1979: Nottingham Forest - Malmo FF: Τη σκυτάλη πήρε η Nottingham Forest, η οποία κέρδισε με σκορ 1-0 από το πρώτο ημίχρονο. Μπορείτε να ανατρέψετε το σκορ και να οδηγήσετε τους Σουηδούς στην κατάκτηση του τροπαίου; (3)



Εδώ βλέπετε τα σενάρια (παλαιότερους τελικούς) που διαθέτει το παιχνίδι.

1980: Nottingham Forest - Hamburger SV: Στο 19ο λεπτό οι Αγγλοι προηγούνται με 1-0. Μπορείτε να οδηγήσετε το Αμβούργο, με αρχηγό τον Kevin Keegan στη νίκη; (3)

1981: Liverpool FC - Real Madrid FC: Η Liverpool έκανε τρία τα τρόπαιά της απέναντι στους Μαδριλένους. Εσείς αναλαμβάνετε την ομάδα στο 81' με το σκορ 1-0 υπέρ σας. Θα μπορέσετε να αντέξετε στην πίεση των Ισπανών; (1)

1982: Aston Villa FC - FC Bayern Munchen: Ακόμη ένα τρόπαιο (6ο σερί) για αγγλική ομάδα. Στο 67ο λεπτό προηγείστε με 1-0 και πρέπει να διατηρήσετε τη νίκη σας. (2)

1983: Hamburger SV - Juventus FC: Οι Γερμανοί έφυγαν νικητές από την Αθήνα με ένα γκολ από το πρώτο ημίχρονο. Μπορείτε να διατηρήσετε τη νίκη σας στο Β' ημίχρονο; (3)

1984: Liverpool FC - AS Roma: Η Liverpool επιστρέφει στο Olimpico, όπου κατέκτησε τον πρώτο της τίτλο το 1977. Εδώ νίκησε τη Ρόμα στο "σπίτι" της με 4-2 στα πέναλτι. Θα είστε και εσείς το ίδιο εύστοχοι; (3)

1985: Juventus FC - Liverpool FC: Ενας από τους τελικούς που έμειναν στην ιστορία, όχι για το θέαμά του, αλλά για τα θλιβερά επεισόδια που προηγήθηκαν και στοίχισαν τη ζωή σε πολλά άτομα. Στο παιχνίδι θα πρέπει να διατηρήσετε το 1-0 για τους Ιταλούς, που διαμορφώθηκε στο 58' με ένα πέναλτι (του Πλατινί). (3)

1986: Steaua Bucuresti - FC Barcelona: Ισως η μεγαλύτερη έκπληξη των τελευταίων χρόνων ήταν η επικράτηση των Ρουμάνων στα πέναλτι επί των ισχυρότατων τότε Καταλανών. Μπορείτε να οδηγήσετε και εσείς τους Ρουμάνους στη νίκη; (4)

1987: FC Porto - Bayern Munchen: Οι Γερμανοί ήταν μπροστά στο σκορ μέχρι το 78ο λεπτό, όταν η Porto ισοφάρισε και τελικά κέρδισε με ένα γκολ-τακουνάκι 2 λεπτά αργότερα. Εσείς αναλαμβάνετε δράση από το σημείο της ισοφάρισης και μετά και πρέπει να επιτύχετε το ίδιο (νίκη Porto). (4)

1988: PSV Eindhoven - SL Benfica: Οι Ολλανδοί κέρδισαν με 6-5 στα πέναλτι. Εσείς θα πρέπει να τους οδηγήσετε στη νίκη κατά τη διάρκεια της παράτασης. (3)

1989: AC Milan - Steaua Bucuresti: Στο 47ο λεπτό η Milan ήδη έχει κάνει το 4-0. Θα μπορέσετε να πετύχετε το ακατόρθωτο και να γυρίσετε το παιχνίδι για λογαριασμό της Steaua; (5)

1990: AC Milan - Benfica: Οι Μιλανέζοι κέρδισαν τον δεύτερο στη σειρά τίτλο τους χάρη σε ένα γκολ του F. Rijkaard στο Β' ημίχρονο. Μπορείτε να κάνετε το ίδιο; (3)

1991: Red Star Belgrad - Olympique Marseille: Επειτα από ένα αμυντικό παιχνίδι, οι Γιουγκοσλάβοι κερδίζουν με 5-3 στα πέναλτι. Μπορείτε να κάνετε και εσείς το ίδιο; (2)

1992: FC Barcelona - Sampdoria UC: Επειτα από δύο ανεπιτυχείς τελικούς, οι Καταλανοί κατάφεραν να κατακτήσουν το τρόπαιο χάρη σε ένα φάουλ-βολίδα του R. Koeman στο 112' της παράτασης. Μπορείτε να οδηγήσετε τους Ιταλούς στην ισοφάριση και στη νίκη; (4)

1993: Olympique Marseille - AC Milan: Η Marseille προηγήθηκε στο 43' με μια κεφαλιά του B. Boli. Θα μπορέσετε να αντέξετε την πίεση των Ιταλών στο υπόλοιπο του αγώνα; (3)



Οι παίκτες μου πανηγυρίζουν το πρώτο γκολ του τελικού.

1994: AC Milan - FC Barcelona: Ενας τελικός που έγινε στο ΟΑΚΑ, με τη Milan να σαρώνει με 4-0 την Barcelona. Μπορείτε να οδηγήσετε τους Καταλανούς στη μεγάλη ανατροπή στα εναπομείναντα 32 λεπτά; (5)

1995: AFC Ajax - AC Milan: Οι Ολλανδοί ξανάγιναν "ιπτάμενοι" έπειτα από 12 χρόνια, χάρη σε ένα γκολ του Kluivert στο τέλος του αγώνα. Πάρτε τον Ajax στο ημίχρονο (σκορ 0-0) και επαναλάβετε τη νίκη του. (3)

1996: Juventus FC - AFC Ajax: Οι Ιταλοί κέρδισαν με 4-2 στα πέναλτι. Μπορείτε να τους οδηγήσετε στη νίκη κατά τη διάρκεια της παράτασης; (3)

1997: Borussia Dortmund - Juventus FC: Οι Γερμανοί κέρδισαν με 3-1 και κατέκτησαν το τρόπαιο. Εσείς τους αναλαμβάνετε από το 2-1 (στο 65') και πρέπει να διατηρήσετε τη νίκη σας. (2)



Στο πλαίσιο της -δήθεν- ελληνοτουρκικής φιλίας, είπα να κάνω και εγώ ένα "φιλικό" (παιχνίδι). Πλάκα, πλάκα όμως αυτοί έφτασαν και σε έναν Ευρωπαϊκό τελικό...

1998: Juventus FC - Real Madrid: Νίκη για τους Μαδριλένους και κατάκτηση του τροπαίου έπειτα από 22 χρόνια! Διαιτητής του αγώνα ο "αξιότιμος" κ. Krug(er). Μπορείτε να οδηγήσετε τους Ιταλούς στην ανατροπή του 1-0 που διαμορφώθηκε στο 66ο λεπτό;

1999: Manchester United - Bayern Munchen: Επαναλάβετε το θρίαμβο της United στα τελευταία 10 λεπτά, ανατρέποντας τα πάντα. (3)

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Συμπερασματικά το UEFA Champions League 1999/2000 είναι μία πιο βελτιωμένη έκδοση του προκατόχου του και προσφέρεται για όσους θέλουν να περάσουν μερικές ώρες ευχάριστα. Οσοι ψάχνετε για ένα παιχνίδι στο στυλ του FIFA, μάλλον θα απογοητευθείτε, αφού δεν υπάρχει καμία σύγκριση μεταξύ τους. Τα σενάρια και η δυνατότητα δημιουργίας διοργανώσεων αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, ωστόσο νομίζω πως δεν θα ασχοληθείτε για πολύ μαζί του. Η επιλογή είναι δική σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	75
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	75
ΑΝΤΟΧΗ	70

77



Οχι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στο χώρο, ωστόσο παραμένει το επίσημο παιχνίδι του Champions League. Αξίζει μια ματιά, πάντως.

RISK II

"...The world is in your hands... how will you play it?" Πιστεύω πως αυτή η πρόταση, που αναφέρεται στο manual του παιχνιδιού, καλύπτει απόλυτα και τη φιλοσοφία του. Διαβάστε το κείμενο που ακολουθεί και θα καταλάβετε το γιατί...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 60MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 2MB SVGA κάρτα γραφικών (800x600, 16-bit χρώμα), Windows 95/98, DirectX 7.0. Προτεινόμενη σύνθεση: Pentium 233MMX, 64MB RAM, 16x CD-ROM, 200MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 4MB SVGA κάρτα γραφικών (800x600, 16-bit χρώμα)



Σίγουρα, οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ακούσει για το επιτραπέζιο παιχνίδι RISK, στο οποίο παίζατε στο χάρτη του κόσμου που ήταν χωρισμένος σε περιοχές, με μοναδικό σκοπό την κατάκτηση όλων των περιοχών του αντιπάλου ή των αντιπάλων. Αυτή ακριβώς την αίσθηση της κατάκτησης του κόσμου διαμέσου του συνεχούς επεκτατισμού θέλησε να μεταφέρει η Microprose στην οθόνη του υπολογιστή μας. Για να δούμε, όμως, σε πιο βαθμό τα κατάφερε...



ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Μετά το απαραίτητο installation, που δεν είναι και ιδιαίτερα χρονοβόρο, είστε έτοιμοι να τρέξετε το παιχνίδι. Επειτα από το εισαγωγικό βίντεο, που σας βάζει στο κλίμα της εποχής του παιχνιδιού (τέλη 19ου αιώνα), περνάτε στην εισαγωγική οθόνη. Οι επιλογές που προσφέρονται είναι διαφορετικές από αυτές των συνηθισμένων τίτλων στρατηγικής. Το πρώτο που θα σας προκαλέσει αρνητική εντύπωση είναι η απουσία σεναρίου. Δεν υπάρχει σενάριο το οποίο πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να τερματίσετε το παιχνίδι. Εξάλλου, για τους γνώστες του επιτραπέζιου RISK, κάτι τέτοιο θα ήταν τελείως ξένο με ό,τι έχουν συνηθίσει. Ξεπερνώντας λοιπόν το αρχικό σοκ, θα δείτε πως το παιχνίδι είναι αρκετά πλήρες. Παραθέτουμε τις υπάρχουσες επιλογές.

Single Player: Ο πιο εύκολος και γρήγορος τρόπος για να παίξετε. Με την επιλογή αυτή περνάτε σε μία οθόνη όπου επιλέγετε το είδος του παιχνιδιού (Classic RISK, Same-time ή Tournament, τα οποία θα αναλύσουμε στη συνέχεια) και της αποστολής που θα παίξετε (conquer the world, 60% dominion κ.λπ.), αλλά και τον αριθμό των αντιπάλων σας, και ξεκινάτε το παιχνίδι. Μπορεί να φαίνεται απλοϊκό και εύκολο, αλλά -πιστέψτε με- δεν είναι.

Οι υπόλοιπες επιλογές είναι η Hot-Seat, στην οποία παίζουν περισσότερα από ένα άτομα στον ίδιο υπολογιστή, η Network, όπου υποστηρίζονται όλα τα γνωστά πρωτόκολλα για δικτυακές μάχες μέχρι εξολόθρευσης και του τελευταίου battalion, και οι Tutorial, Load game, Preferences και Quit to Windows, των οποίων η ύπαρξη είναι προφανής.

Σίγουρα μέχρι εδώ θεωρείτε πως το παιχνίδι στερείται ποικιλίας και μάλιστα σε βαθμό κακουργήματος. Μην απογοητεύεστε, όμως... The best is yet to come. Δεν ήταν δυνατόν να υπάρξουν περισσότερες επιλογές, μια και το επιτραπέζιο RISK αυτές τις επιλογές είχε και η προσπάθεια της εταιρίας ήταν να το μεταφέρει πειστικά στις οθόνες μας. Αφού λοιπόν διαβάσατε μέχρι εδώ, θα αποζημιωθείτε με την ποικιλία των παραμέτρων που θα ακολουθήσει.

Πρώτα απ' όλα, οι computerized αντίπαλοι που θα αντιμετωπίσετε είναι 16, το δε προφίλ τους αναλύεται επαρ-



Αυτό πρέπει να πόνεσε...



Ολος ο κόσμος δικός μου.

κώς στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Πιστέψτε με, αρκετοί από αυτούς (ανάμεσά τους ξεχωρίζουν οι Ναπολέων Βοναπάρτης και Wellington) είναι αρκετά θανατηφόροι. Ακόμα όμως δεν αρχίσαμε. Υπάρχουν συνολικά 18 διαφορετικοί τύποι αποστολών που σας περιμένουν να τις φέρετε εις πέρας, ενώ, αν τα καταφέρετε, μπορείτε να φτιάξετε και δικές σας. Υπάρχουν δύο διαφορετικοί παγκόσμιοι χάρτες. Στο δεύτερο υπάρχουν έξι επιπλέον περιοχές και περισσότεροι σύνδεσμοι μεταξύ των χωρών που αυξάνουν κατακόρυφα τη δυσκολία κατοχής μίας περιοχής. Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι να επιλέξετε περιοχές κατά την έναρξη του παιχνιδιού: είτε τυχαία από τον υπολογιστή, είτε με επιλογή μίας περιοχής κάθε φορά από κάθε αντίπαλο, είτε με εκλογές που καθορίζονται από τους "πόντους επιρροής" κάθε παίκτη και από τον αριθμό αυτών που χρησιμοποιεί προκειμένου να θέσει μία περιοχή υπό τον έλεγχό του. Υπάρχουν και οι περίφημες RISK cards, που είναι ικανές να ανατρέψουν τα δεδομένα και να μετατρέψουν μία διαφαινόμενη ήττα σε μεγαλειώδη επικράτηση. Βέβαια, είναι δυνατόν να συμβεί και το αντίστροφο: Εκεί που είστε σίγουροι ότι θα εκπληρώσετε το σκοπό της αποστολής σας με επιτυχία, βρίσκεστε ξαφνικά προ δυσάρεστων εκπλήξεων. Κάθε φορά που κατακτάτε μία περιοχή αποκτάτε μία από αυτές τις κάρτες (ανεξάρτητα αν στον ίδιο γύρο χάσετε και κάποιες περιοχές). Οι ακριβείς ενισχύσεις που παίρνετε, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η όλη διαδικασία αναλύονται πάρα πολύ καλά στο manual του παιχνιδιού, οπότε δεν χρειάζεται εκτενέστερη αναφορά από μέρους μου στο παρόν άρθρο. Δεν πρέπει να παραβλέψουμε τη δυνατότητα που σας προσφέρεται να συνάψετε συμμαχίες με κάποιους από τους υπόλοιπους παίκτες που παίρνουν μέρος στο εκάστοτε παιχνίδι, προκειμένου να έχετε έναν "πονοκέφαλο" λιγότερο, αν και στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσω πως η υπογραφή συμμαχίας δεν είναι δεσμευτική ούτε για τον αντίπαλο, ούτε για εσάς (χεχε...). Προκειμένου να ακολουθείτε κάποιους άξονες στο παιχνίδι σας, το RISK II είναι εδώ για να σας βοηθήσει. Η κατοχή μίας ολόκληρης ηπείρου σάς δίνει extra reinforcements. Συνεπώς, θα πρέπει να σκέφτεστε τρόπους για να εξασφαλίζετε περιοχές που αποτελούν μία ήπειρο και ταυτόχρονα να κάνετε ό,τι περνά από το χέρι σας για να εμποδίσετε έναν άλλο παίκτη να καταφέρει το ίδιο, διότι τότε οι ενισχύσεις που θα παίρνει θα είναι πολύ περισσότερες από τις δικές σας. Μάλιστα, αν σας υπερκαλύψει, δεν θα μπορείτε να τον αποκρούσετε, με οδυνηρά αποτελέσματα για εσάς. Πιστεύω πως τα προηγούμενα είναι ικανά να σας πείσουν για την ποικιλία του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, το RISK II είναι ένα turn-based strategy. Ας δούμε, λοιπόν, τι μπορεί να κάνει κάποιος σε έναν γύρο.

Ενας γύρος στο RISK II αποτελείται από τη διπλωματική φάση (ε! κολλητέ, θες να γίνουμε σύμμαχοι;... Οχι; Ετοιμάσου να πεθάνεις!), τη φάση των ενισχύσεων, τη φάση των επιθέσεων και τη φάση της στρατηγικής μεταφοράς μονάδων. Εκτός από τη φάση των επιθέσεων, οι υπόλοιπες φάσεις είναι προφανείς και άμεσες. Μόλις τελειώσει η φάση της δήλωσης των επιθέσεων, ξεκινούν οι μάχες μεταξύ των αντιπάλων. Εδώ, ο τρόπος επίθεσης είναι διαφορετικός, ανάλογα με το είδος του παιχνι-

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΩΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΟΥ TOURNAMENT







Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ







διού που παίζετε. Αν παίζετε το Classic, ο επιτιθέμενος χρησιμοποιεί 3 ζάρια και ο αμυνόμενος 2, με το πλεονέκτημα της ισοβαθμίας στον αμυνόμενο. Οποιος φέρει το μεγαλύτερο ζάρι κερδίζει και ο αντίπαλος αφαιρεί από το στρατό του έναν στρατιώτη. Αν παίζετε Same-time, τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Καθένας χρησιμοποιεί ένα ζάρι με 12 πλευρές και διαφορετική κατανομή των αριθμών, ανάλογα με τον αριθμό των στρατιωτών. Για παράδειγμα θα σας αναφέρω το άσπρο ζάρι που είναι το πιο αδύναμο. Αυτό έχει σε 4 πλευρές του το 1, σε 3 πλευρές το 2, σε 2 το 3 και καθεμία από τις υπόλοιπες πλευρές το 4, το 5 και το 6, ενώ το πορτοκαλί, που είναι το μέσο ζάρι, έχει αντίστοιχα το 1 σε 1 πλευρά, το 2 σε 2, το 3 σε 3, το 4 σε 3, το 5 σε 2 και το 6 σε 1. Πάντως, αξίζει να καθυστερήσετε μερικούς γύρους, προκειμένου να τοποθετήσετε σε μία περιοχή παραπάνω από 30 battalions και να αποκτήσετε το μαύρο ζάρι (το δυνατότερο). Πραγματικά, αυτό το ζάρι είναι "φονιάς".

Για το τέλος άφησα την επιλογή Tournament. Οταν πιστέψετε πως γίνατε αρκετά καλοί στο RISK II, ώστε να μπορείτε να αντεπεξέλθετε σε πραγματικές προκλήσεις, τότε δοκιμάστε την τύχη σας στο Tournament. Σε αυτό λαμβάνετε μέρος σε 16 αποστολές ποικίλου περιεχομένου και τρόπου παιξίματος. Θα κληθείτε να καταλάβετε μέρος του κόσμου, να υπερασπιστείτε την πρωτεύουσά σας την ώρα που θα πρέπει να κατακτήσετε μερικές από τις υπόλοιπες και να διαλέξετε τις περιοχές σας με όλους τους δυνατούς τρόπους. Είναι η μεγαλύτερη πρόκληση του παιχνιδιού, μια και περιέχει όλα τα στοιχεία που θα συναντήσετε στο παιχνίδι ενσωματωμένα. Δυνατότητα για save δεν υπάρχει. Το παιχνίδι σώζει αυτόματα κάθε γύρο που περνάει, ώστε, αν θελήσετε να το συνεχίσετε, να είστε σε θέση να το κάνετε. Μη νομίζετε ότι αυτά που λέω είναι υπερβολικά. Μπορεί οι πρώτες αποστολές να σας φανούν εύκολες, όμως σύντομα θα διαπιστώσετε πως τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα για εσάς και τους battalions που θα ελέγχετε. Α, και κάτι ακόμα... Αν χάσετε σε μία αποστολή, game over! Δεν μπορείτε να ξεκινήσετε ξανά την ίδια. Πρέπει να ξεκινήσετε από την αρχή όλες τις προηγούμενες που έχετε παίξει. Με βάση αυτό το στοιχείο, πολύ θα ήθελα να ξέρω πόσοι από εσάς θα ξεκινήσετε το Tournament πριν να είστε απολύτως βέβαιοι ότι δεν θα διασυρθείτε από τους υπόλοιπους στρατηγούς, οι οποίοι δείχνουν να μην "πολυμασάνε". Βέβαια, μία καλή πορεία στο Tournament ανταμείβεται με την είσοδο του ονόματός σας στο Hall of Fame με τους 12 πιο επιτυχημένους στρατηγούς. Αρκεί να σας πω πως, έχοντας μόλις τελειώσει την 7η αποστολή (για ακόμη μία φορά, αφού και εγώ έχασα αρκετές φορές όταν ξεκίνησα), βρίσκομαι στην 4η θέση του σχετικού πίνακα και οι προπορευόμενοι νιώθουν την ανάσα μου καυτή (μουαχαχά...).

Αρκετά, όμως, με τις επιλογές που προσφέρει ο τίτλος. Ας περάσουμε σε τεχνικά ζητήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν πρόκειται για το δυνατότερο σημείο του τίτλου, παιχνίδι στρατηγικής γαρ. Δεν αποτελεί πρώτη προτεραιότητα των σχεδιαστών του η κατασκευή high-end γραφικών. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι μόλις P-166, 32MB RAM και 2MB κάρτα γραφικών (αλήθεια, κυκλοφορεί ακόμα τέτοιο σύστημα;). Θα ήθελα να τονίσω πως δεν κάνω λόγο για άσχημα γραφικά. Ισα ίσα που τα γραφικά των μαχών είναι πολύ προσεγμένα. Το πρόβλημα είναι πως, ενώ τα πεδία των μαχών αλλάζουν ανάλογα με την περιοχή του κόσμου στην οποία βρισκόμαστε, οι μονάδες παραμένουν ίδιες με ελάχιστες έως μηδαμινές διαφορές, όσο τουλάχιστον οι στρατοί που συμμετέχουν είναι μικροί σε μέγεθος. Αν μπορέσετε να δημιουργήσετε στρατό τεράστιο (για τα δεδομένα του παιχνιδιού, οι 10 μονάδες είναι αρκετά καλός στρατός για μία επίθεση), δηλαδή από 20 μονάδες και πάνω, θα δείτε εκτός από απλούς στρατιώτες και ιππείς ακόμη και artilleries. Μάλιστα, αν ο στρατός ξεπεράσει τις 30 μονάδες, μέχρι και στρατιώτη που θα κουνά λάβαρο του στρατού σας θα έχετε, το δε τυπικό μουσικό θέμα θα αντικατασταθεί από πολεμικό εμβατήριο. Το άλλο σημείο στο οποίο "χάνουν" τα γραφικά του τίτλου είναι η κυρίως οθόνη του παιχνιδιού. Αυτή δεν είναι παρά ένας χάρτης του κόσμου. Επειδή όμως εκεί θα περνάτε τον περισσότερο χρόνο της ενασχόλησής σας με το παιχνίδι, είναι πιθανόν να βαρεθείτε. Υπάρχει και η επιλογή της απεικόνισης του χάρτη ως σφαίρας, αλλά προσωπικά τον βρήκα δύσχρηστο. Βέβαια, αν το σκεφτεί κάποιος λογικά, θα καταλήξει στο συμπέρασμα πως, αφού σκοπός είναι η κυριαρχία επί του πλανήτη, είναι απόλυτα φυσιολογικό το κέντρο των επιχειρήσεων να απεικονίζει αυτόν ακριβώς. Ομως, όπως και να το κάνουμε, εάν δεν είμαστε υποχρεωμένοι να παρακολουθούμε την ίδια στατική εικόνα συνέχεια, θα νιώθαμε πολύ καλύτερα. Δυστυχώς, δεν είμαι σε θέση να σκεφτώ μία διαφορετική οπτική λιγότερο κουραστική και επαναλαμβανόμενη, χωρίς να αποβαίνει εις βάρος της λειτουργικότητας του παι-



Το πρώτο μαύρο ζάρι.

χνιδιού και της ομαλής εξέλιξής του.

Νομίζω πως δεν υπάρχει κάτι περισσότερο να αναφέρω για τα γραφικά του παιχνιδιού. Πιστεύω πως αποτελούν μειονέκτημα του τίτλου, όχι διότι δεν είναι καλά, αλλά διότι είναι λίγα, με αποτέλεσμα συχνά να επαναλαμβάνονται, αφαιρώντας από τον εθισμό που προκαλείται στον παίκτη. Ας δούμε όμως τι μας προσφέρει ο...

ΗΧΟΣ

Μία ακουστική πανδαισία πλημμύρισε το δωμάτιό μου. Μόλις ξεκίνησα το παιχνίδι, απίθανοι και μαγευτικοί ήχοι ξεχύθηκαν από τα ηχεία και με παρέσυραν σε εποχές διαφορετικές, μέχρι που διαπίστωσα πως έπαιζα άλλο παιχνίδι. Αυτό που γράφω είναι πέρα ως πέρα αλήθεια. Τι ήχους περιμένετε να ακούσετε σε ένα πολεμικό turn-based strategy που είναι μάλιστα και μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού; Πιθανότατα και σε αυτό τον τομέα η φαντασία των δημιουργών του τίτλου δεν είναι περισσότερο καλπάζουσα από αυτήν μίας ξανθιάς (no hard feelings, OK?). Θα ακούσετε όλους εκείνους τους ήχους που περιμένετε: Ηχοι από τα όπλα και τα artilleries, από τα πολεμικά εμβατήρια και όλα εκείνα τα γνωστά ηχητικά εφέ που πρέπει να ακούγονται κατά τη διάρκεια των πολέμων της περιόδου που αναπαριστά το παιχνίδι. Βέβαια, υπάρχουν και κάποια ελαφρά μουσικά θεματάκια που ακούγονται ενώ βρίσκεστε στον κεντρικό χάρτη, προκειμένου να σπάσουν τη μονοτονία. Πέραν αυτών, όμως, ουδέν. Η ποικιλία των ήχων (όπως και των γραφικών) είναι είδος προς εξαφάνιση και προστατεύεται από τους διεθνείς οργανισμούς (ουπς, ξέφυγα...). Πάντως, όπως γίνεται συνήθως, οι ήχοι που υπάρχουν είναι πολύ καλοί και καθαροί. Μάλιστα, αν δυναμώσετε αρκετά το volume, ώστε ο ήχος να ακούγεται και εκτός του δωματίου, και με την προϋπόθεση πως τα ηχεία σας δεν τον παραμορφώσουν, υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο να ακούσετε θόρυβο σπασμένων πιάτων και να παρακολουθήσετε τη μητέρα σας να εισβάλλει έντρομη στο δωμάτιό σας και να σας ρωτά τι ήχος ήταν αυτός. Ειλικρινά, μπορεί να συμβεί και σε εσάς.

Ολοκληρώνοντας την αναφορά στον ήχο, θα περάσουμε στο ισχυρότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (κληρονομιά του προκατόχου του και επιτραπέζιου RISK), που δεν είναι άλλο από το...

GAMEPLAY

Ο,τι και να γράψει κάποιος για το gameplay θα είναι λίγο. Είδα φανατικούς adventure-gamers να παρατάνε ό,τι έπαιζαν, προκειμένου να ασχοληθούν με αυτό το παιχνίδι. Η φαντασία και η στρατηγική που χρειάζεται σε κάνουν να "κολλάς" μαζί του, ακόμα και αν δεν είσαι και ο μεγαλύτερος οπαδός των παιχνιδιών στρατηγικής. Ενα παιχνίδι μπορεί να κρατήσει από μισή ώρα μέχρι ένα γεμάτο δίωρο. Στις δύσκολες μάχες πρέπει κανείς να ξεπερνά τον εαυτό του. Σύντομα θα διαπιστώσετε πως η δική σας -και μόνο- καλή στρατηγική δεν θα σας οδηγεί πάντα στη νίκη. Θα πρέπει να μάθετε να μαντεύετε πιθανές κινήσεις των αντιπάλων σας, προκειμένου να τους αντιμετωπίζετε πιο αποτελεσματικά. Μονάχα έτσι θα γίνετε ο κυρίαρχος του παιχνιδιού. Φυσικά,



Το κύριο menu.

δεν πρέπει να ξεχνάτε πως, ακόμα και αν καταφέρετε να γίνετε ο απόλυτος άρχοντας με αντιπάλους τους 16 στρατηγούς, υπάρχει πάντα η multiplayer εμπειρία, όπου το να μαντεύεις τις κινήσεις των αντιπάλων γίνεται ακόμα πιο δύσκολη υπόθεση, αφού είναι και αυτοί άνθρωποι. Παραλίγο να ξεχάσω κάτι. Σύμφωνα με τη δημιουργό εταιρία, τη Microprose, οι 16 στρατηγοί δεν παραμένουν ως έχουν. Με κάθε παιχνίδι που παίζουν μαθαίνουν και εκείνοι και βελτιώνουν τις ικανότητές τους. Κοινώς, βελτιώνουν το ήδη υψηλό AI τους. Γενικότερα, ο εθισμός που προκαλεί το παιχνίδι φτάνει σε δυσθεώρητα ύψη.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κάπου εδώ, ο χώρος που μου παραχώρησε ο σεβαστός αρχισυντάκτης μας τελειώνει. Θα ήθελα να συνοψίσω μερικά σημεία. Καταρχήν, πρέπει να παραδεχτώ πως η Microprose κατάφερε να μεταφέρει αυτούσιο τον εθισμό του επιτραπέζιου RISK στις οθόνες των υπολογιστών μας. Επιπλέον, με την προσθήκη του Same-time RISK επέκτεινε υπερβολικά την αντοχή του παιχνιδιού, χωρίς όμως να ξεφύγει από τη βασική φιλοσοφία του. Πέτυχε να δώσει τεράστιες δυνατότητες παραμετροποίησης σε ένα παιχνίδι που -επιφανειακά τουλάχιστον- φαινόταν πως θα καταντούσε μονότονο. Εφοδίασε τους στρατηγούς με το κατάλληλο AI, ώστε ο τίτλος σε καμία περίπτωση (σχεδόν...) να μην καταλήγει υπερβολικά εύκολος ή απελπιστικά δύσκολος. Κατάφερε, δηλαδή, να "αναγκάσει" όσους ασχοληθούν μαζί του να αφοσιωθούν τόσο πολύ στην πορεία τους κατά τη διάρκεια μίας εκστρατείας για την κατάκτηση του κόσμου, που να μη δώσουν ιδιαίτερη σημασία ούτε στα λιτά γραφικά, ούτε στον επίσης χωρίς ιδιαίτερη ποικιλία ήχο. Θεωρώ πως είναι μία διαφορετική νότα στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, μία οπωσδήποτε σοβαρή και μελετημένη προσπάθεια με σεβασμό στον εμπνευστή, ξεπερνώντας τα εμπόδια της απλής μετατροπής ενός επιτραπέζιου σε τίτλο για Η/Υ. Προσωπική άποψη: Πρόκειται για μία καλή αγορά, καθώς και η αντοχή του τίτλου στο χρόνο είναι αρκετά μεγάλη... PC


Ο χάρτης σε μορφή σφαίρας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	71
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΕΘΙΣΜΟΣ	92

87



Σίγουρη αγορά που θα σας αποζημιώσει. Εγώ το αγόρασα ήδη...

MICHELIN RALLY MASTERS

RACE OF CHAMPIONS

Για μήνες περίμενα την κυκλοφορία αυτού του τίτλου. Κάποιες πληροφορίες συνοδευόμενες από βίντεο και screenshots μου είχαν δημιουργήσει την αίσθηση πως πρόκειται για κάτι το εξαιρετικό. Υπομονετικά λοιπόν μετρούσα τις μέρες, με την ελπίδα ότι το ένστικτό μου δεν θα λάθευε. Ετσι κι έγινε...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 3D με 4MB μνήμη, 4x CD-ROM, DirectX



Η Digital Illusions είναι η εταιρία που κρύβεται πίσω από τη δημιουργία ενός παλαιότερου τίτλου, η κυκλοφορία του οποίου προκάλεσε ιδιαίτερη αίσθηση. Αναφέρομαι στο εκπληκτικό Motorhead, ελπίζοντας να το θυμάστε. Οταν λοιπόν διαπίστωσα πως ο κώδικας του Rally Masters έτυχε της φροντίδας της, ήμουν σίγουρος ότι θα έβλεπα κάτι καλό. Υπό την αιγίδα μάλιστα της Infogrames, το πράγμα ανέδιδε μια ευχάριστη μυρωδιά από μακριά. Οταν οι αποστάσεις μειώθηκαν, το αποτέλεσμα ξεπέρασε και τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις μου.



Αναμφισβήτητα πρόκειται για το πιο θεαματικό racing game.



ΕΝΑΣ ΕΠΙΔΟΞΟΣ ΝΙΚΗΤΗΣ

Είναι αλήθεια ότι μετά την κυκλοφορία του Colin McRae Rally τα πράγματα δεν ήταν εύκολα για τους τίτλους που επιχειρούσαν να αμφισβητήσουν τα πρωτεία του. Πράγματι, έκτοτε κυκλοφόρησαν αρκετοί τίτλοι της κατηγορίας των racing games, χωρίς όμως κανένας να καταφέρει έστω να πλησιάσει το ρεαλισμό του. Η μεγάλη ελπίδα, το Rally Championship 2000, εμένα τουλάχιστον με απογοήτευσε. Ετσι, ενώ το πεδίο φαινόταν ομιχλώδες, ο επικείμενος ερχομός του Colin McRae Rally 2 απέμεινε να ρίχνει κάποιες αχτίδες φωτός. Να όμως που το Rally Masters, μπαίνοντας... με τις πάντες, ανεβαίνει στο βάθρο του νικητή και ραίνει με άφθονη σαμπάνια τους gamers. Οχι, δεν είμαι υπερβολικός. Ενθουσιασμένος είμαι και καταπονημένος αφού παίζω ασταμάτητα το παιχνίδι, χωρίς να έχω χάσει έστω και λίγο από το αρχικό ενδιαφέρον μου. Διαβάστε το λόγο...

THE RACE OF CHAMPIONS

Η διοργάνωση "The Race Of Champions" αποτελεί τον επίσημο ετήσιο επίλογο του παγκόσμιου πρωταθλήματος ράλι. Πρόκειται για μία ομολογουμένως ενδιαφέρουσα διοργάνωση, στην οποία συμμετέχουν οι καλύτεροι οδηγοί του κόσμου, έχοντας μόνο ένα πράγμα στο μυαλό τους: να συμπεριληφθεί το όνομά τους στην "Hall Of Fame" των συγκεκριμένων αγώνων, αποδεικνύοντας έτσι την ανωτερότητά τους έναντι των σπουδαίων αντιπάλων τους. Αγωνιζόμενοι σε παράλληλες διαδρομές και οδηγώντας τα καλύτερα αγωνιστικά αυτοκίνητα, προσφέρουν ένα μοναδικό θέαμα που αποτελεί πόλο έλξης για τους φίλους του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Για την ιστορία αναφέρουμε ότι η διοργάνωση αποτελεί έμπνευση της σπουδαίας Michele Mouton (παγκόσμια πρωταθλήτρια το 1982) και του Fredrik Johnson αφ' ενός για τον εορτασμό της δεκάτης επετείου του παγκόσμιου πρωταθλήματος και αφ' ετέρου για να τιμηθεί η μνήμη του Henri Toivonen, του σπουδαίου αυτού οδηγού που σκοτώθηκε το 1986, ενώ προηγείτο στο ράλι της Κορσικής. Μέσω του Rally Masters έχουμε και εμείς την ευκαιρία να βιώσουμε ανάλογες, εικονικές συγκινήσεις, αφού το εν λόγω παιχνίδι εξομοιώνει τη διοργάνωση αυτή.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Παρακολουθώντας το εισαγωγικό βίντεο ένιωσα τους σφυγμούς μου να ανε-

βαίνουν επικίνδυνα. Τα αγωνιστικά στιγμιότυπα είναι εντυπωσιακά και οι ήχοι που παράγουν οι μηχανές των αυτοκινήτων σε μεταφέρουν σε άλλο κόσμο. Αποτελούν δε την καλύτερη προθέρμανση για τα ωραία που ακολουθούν. Το πρώτο σοκ έχει να κάνει με τα ψηφιακά μοντέλα των αγωνιστικών. Πρόκειται για πιστή απόδοση των πραγματικών, η λεπτομερής σχεδίαση των οποίων δεν θα αφήσει κανέναν να αμφιβάλλει γι' αυτό. Μοντέλα των Toyota, Ford και Peugeot δεσπόζουν μαζί με αρκετά ακόμα που αγγίζουν συνολικά το νούμερο των είκοσι. Εκπληκτικά αγωνιστικά χρώματα τονίζουν την ιδιαιτερότητα των αυτοκινήτων και η γυαλάδα των αμαξωμάτων τους προκαλεί. Από τη θέση του οδηγού θα διαπιστώσουμε ότι καθένα από αυτά διαθέτει το ταμπλό και τα χαρακτηριστικά των πραγματικών μοντέλων. Ομως, πρόκειται για μία γραφική απεικόνιση και μόνο, αφού κανένα από τα όργανα των διάφορων ενδείξεων δεν λειτουργεί. Επίσης, απουσιάζει ο εσωτερικός καθρέφτης, ενώ η ύπαρξη του πλαϊνού δεν προσφέρει κάτι, αφού ούτε αυτός λειτουργεί. Τα αμαξώματα των μοντέλων υπόκεινται σε κακοποιήσεις κατά τη διάρκεια των αγώνων, κάτι που απεικονίζεται έκδηλα. Ετσι, παρατηρούμε τα παρμπρίζ να θρυμματίζονται, τις αεροτομές να στραβώνουν και τις λαμαρίνες να τσαλακώνονται, προσφέροντας ένα ρεαλιστικό θέαμα. Ανάλογα δε με την κατάσταση του εκάστοτε οδοστρώματος, θα τα δείτε να γεμίζουν λάσπες ή να "εξαφανίζεται" το χρώμα τους κάτω από τη σκόνη που επικάθεται σε αυτά.

Δεύτερο σοκ, οι πίστες. Αναρίθμητες και άκρως εντυπωσιακές, προσφέρουν το "κορμί" τους για αξέχαστες αγωνιστικές βόλτες. Διαθέτουν εκπληκτική σχεδίαση και τα περιλαμβάνουν όλα: Ανηφορικά και κατηφορικά τμήματα, σήραγγες, εντυπωσιακές γέφυρες, στενές λωρίδες σε απόκρημνες βουνοπλαγιές... Φιλοξενούνται σε έξι χώρες (Σουηδία, Ιταλία, Ινδονησία, Μεγάλη Βρετανία, Ηνωμένες Πολιτείες και Κανάριους Νήσους) και αναδεικνύουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των χωρών αυτών. Τα χιονισμένα τοπία της Σουηδίας εναλλάσσονται με τα πανέμορφα τροπικά δάση της Ινδονησίας. Τα αμμώδη εδάφη της Αμερικής διαδέχονται τα υγρά τοπία της Αγγλίας με την πυκνή βλάστηση κ.ο.κ. Τα μήκη των διαδρομών είναι ποικίλα, όπως και η δυσκολία τους, καλύπτοντας όλες τις απαιτήσεις. Σε καμία περίπτωση, βέβαια, δεν θα χρειαστεί να οδηγούμε ασταμάτητα για μισή ώρα, όπως συνέβαινε στο Rally Championship 2000. Οι διαδρομές, όσο μεγάλες και αν είναι, διαθέτουν ένα θαυμαστό μέτρο, το οποίο τις προφυλάσσει από το να γίνουν κουραστικές, διατηρώντας το διασκεδαστικό χαρακτήρα του τίτλου αναλλοίωτο.

Τα εφέ καιρού είναι ακόμα ένα εντυπωσιακό στοιχείο που ενσωματώνει το Rally Masters. Οταν βρέχει, η ατμόσφαιρα παίρνει ένα μουντό χρώμα και οι σταγόνες της βροχής χτυπούν με μανία τα τζάμια. Εκκωφαντικές αστραπές σχίζουν τον ουρανό, φωτίζοντας το τοπίο και δυσχεραίνοντας την οδήγηση. Το μοναδικό "ατόπημα" η απουσία υαλοκαθαριστήρων, αλλά ευτυχώς η ορατότητα δεν επηρεάζεται. Κατά τη διάρκεια της χιονόπτωσης τα πάντα ντύνονται στα λευκά και η ορατότητα περιορίζεται από το χορό των ευτραφών νιφάδων. Τέλος, ανάλογα με την ώρα της ημέρας, προσαρμόζονται και τα χρώματα του περιβάλλοντος. Ετσι, σε απογευματινούς αγώνες όλα θα έχουν αποκτήσει ένα ρόδινο χρώμα, ενώ κατά τη διάρκεια της νύχτας τα φώτα θα είναι απαραίτητα για να νικηθεί το πυκνό σκοτάδι.

Γραφικές παραφωνίες αποτελούν οι δισδιάστατες απεικονίσεις των θεατών, καθώς και αυτές του οδηγού με το συνοδηγό, οι οποίοι παραμένουν άκαμπτοι παίζοντας έναν αμιγώς διακοσμητικό ρόλο.

ΣΤΟ COCKPIT

Επιλέξτε θέση οδήγησης και... φύγαμε!











Η πρωτιά επιβάλλει αφρώδη οίνο και την παρουσία εξωτικών καλλονών.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

Υπάρχουν δύο βασικές επιλογές με τις οποίες μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι. Η πρώτη ονομάζεται Race of Champions και αποτελεί πιστή εξομοίωση της διοργάνωσης που λαμβάνει χώρα στις Κανάριους Νήσους. Αυτό σημαίνει ότι, κάτω από τους κανονισμούς και τις συνθήκες που ισχύουν στην πραγματικότητα, αγωνίζεστε σε παράλλη-


Είπατε τίποτα;

λες διαδρομές με αντιπάλους επτά από τους πιο γνωστούς οδηγούς του παγκόσμιου πρωταθλήματος. Χρησιμοποιώντας ακριβώς τα ίδια αυτοκίνητα και χωρισμένοι σε ζευγάρια προσπαθείτε να επιτύχετε δύο νίκες έναντι του αντιπάλου σας. Οι νικητές προκρίνονται στον επόμενο γύρο, ώσπου τελικά μένουν δύο να διαγωνίζονται στον μεγάλο τελικό για το πολυπόθητο τρόπαιο. Θα πρέπει να επιδείξει κάποιος ξεχωριστές ικανότητες προκειμένου να στεφθεί νικητής, ιδίως στα πιο υψηλά επίπεδα δυσκολίας, αφού η επιλογή αυτή είναι αρκετά απαιτητική.

Η έτερη επιλογή ονομάζεται Single Player και περιλαμβάνει τρεις μοναδικές διοργανώσεις πρωταθλημάτων (Rally Master Championship, Rally Master Challenge Cup, Rally Masters Trophy) καθώς και δυνατότητα συμμετοχής σε ένα αγώνισμα (Single Rally) ή σε αγώνα ενάντια στο χρονόμετρο (Time Attack). Ας τις δούμε με τη σειρά...

Rally Master Championship

Η διοργάνωση αυτή είναι πανομοιότυπη με τη Race of Champions. Διαφοροποιείται ως προς το ότι οι οδηγοί αγωνίζονται σε παράλληλες διαδρομές έξι διαφορετικών χωρών. Η επιλογή κατηγορίας οδηγών (Formula 2, WRC, Legend) είναι ακόμα μία διαφορά, όπως και ο διπλασιασμός των πόντων που κερδίζει κάποιος στην τελική κούρσα των Κανάριων Νήσων. Αυτή η λεπτομέρεια μόνη της μπορεί να καθορίσει το νικητή.

Rally Master Challenge Cup

Με επτά αντιπάλους χωρισμένους σε δύο ομάδες προσπαθείτε μέσα από αγώνες που διεξάγονται σε πέντε χώρες να τερματίσετε στις πρώτες δύο θέσεις. Με τους δύο νικητές του δεύτερου γκρουπ διαγωνίζεστε εκ νέου, προκειμένου να οδηγηθείτε στον τελικό όπου σε παράλληλες διαδρομές θα πρέπει να επικρατήσετε του αντίπαλου φιναλίστ. Μπορείτε να επιλέξετε από τις διαθέσιμες κλάσεις των οδηγών ανεβάζοντας κατά το δοκούν τον ανταγωνισμό. Χαρακτηριστκό γνώρισμα αυτών των αγώ-



νων είναι η συνύπαρξη τεσσάρων ίδιων αυτοκινήτων στην πίστα κατά τη διάρκεια των προημιτελικών και των ημιτελικών.

Rally Masters Trophy

Αυτή η διοργάνωση είναι φανταστική και σκοπός της είναι να προσφέρει ακόμα μεγαλύτερη αντοχή στον τίτλο. Ενάντια σε έντεκα αντιπάλους αγωνίζεστε σε διαδρομές διάφορων χωρών και νικητής στέφεται αυτός που θα σημειώσει τον καλύτερο συνολικό χρόνο. Υπάρχουν συγκεκριμένα ενδιάμεσα σημεία, στα οποία μπορείτε να επισκευάσετε το αυτοκίνητό σας ή να κάνετε ακόμα και ρυθμίσεις στο κιβώτιο ταχυτήτων, στα λάστιχα, στα φρένα κ.λπ.

Single Rally

Αυτός ο τύπος παιχνιδιού σάς επιτρέπει να συμμετάσχετε σε ένα μεμονωμένο αγώνισμα από τις κατηγορίες των διάφορων πρωταθλημάτων ή σε μία και μόνο κούρσα, επιλέγοντας από οποιαδήποτε κλάση οδηγών ή αυτοκινήτων επιθυμείτε.

Time Attack

Επιλέξτε την πίστα και το αυτοκίνητο της αρεσκείας σας και επιδοθείτε σε ένα ξέφρενο κυνήγι για την επίτευξη του καλύτερου δυνατού χρόνου. Η επιλογή αυτή είναι ταυτόχρονα και μία ευκαιρία για να εξασκηθείτε και να μάθετε καλύτερα τις διαδρομές πριν να συμμετάσχετε επίσημα σε αγώνες.

ΠΟΛΛΑΠΛΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Δεν θα μπορούσε να απουσιάζει από το συγκεκριμένο παιχνίδι η επιλογή πολλαπλών παικτών. Κάτι τέτοιο θα αποτελούσε καίριο πλήγμα και θα αμαύρωνε την άρτια εικόνα που προσπαθεί να δημιουργήσει. Ευτυχώς, αυτό δεν συμβαίνει, με αποτέλεσμα έως και οκτώ παίκτες να μπορούν να συνδέσουν τους υπολογιστές μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο TCP/IP και δημιουργώντας ένα τοπικό δίκτυο (LAN). Ωστόσο και μέσω Internet μπορεί να βιώσει ο παίκτης αντίστοιχες, συγκλονιστικές αναμετρήσεις.

ΑΝΑΠΟΔΑ ΤΙΜΟΝΙΑ...

Ο ρεαλισμός που προσφέρει το Rally Masters είναι το πιο ισχυρό σημείο του. Ανάγει την ενασχόληση μαζί του σε ασύλληπτη εμπειρία. Τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται όπως ακριβώς θα περίμε-


Η οδήγηση ενός buggy σε κλειστό στάδιο είναι απόλαυση.



Τα replays είναι αξεπέραστα.

νε κανείς. Ολοι οι γνωστοί νόμοι της φυσικής εφαρμόζονται με θαυμαστή ακρίβεια. Μπείτε με περισσότερα χιλιόμετρα απ' όσα πρέπει σε μια στροφή και η φυγόκεντρος δύναμη θα σας ανταμείψει με ένα γενναίο ντεραπάρισμα. Πηδήξτε πάνω από κάποιο σαμαράκι, χωρίς προηγουμένως να έχετε ευθυγραμμίσει το αγωνιστικό σας, και θα προσγειωθείτε -το πιθανότερο- στις δύο πλαϊνές ρόδες. Ο,τι σκεφτείτε και θελήσετε να το δοκιμάσετε θα συμβεί όπως ακριβώς θα συνέβαινε και στην πραγματικότητα. Νομίζω ότι η βασιλεία του Colin McRae Rally κάπου εδώ τελείωσε.

Κάθε αυτοκίνητο διαθέτει τη δική του οδική συμπεριφορά, ανάλογα με τους ίππους και τα γενικότερα χαρακτηριστικά του. Το θηρίο, για παράδειγμα, που ακούει στο όνομα Audi S1, διαθέτει σχεδόν τους διπλάσιους ίππους από τα υπόλοιπα, κάτι που νιώθει όποιος θελήσει να τιθασεύσει την ορμή του.

Η νευρικότητα όλων των μοντέλων είναι συγκλονιστική. Στο πάτημα του γκαζιού το αυτοκίνητο "κλωτσάει" και τινάζεται μπροστά, αφήνοντας μια λάμψη από την εξάτμιση καθώς το τούρμπο σκάει. Η δε συμπεριφορά τους στα διάφορα είδη οδοστρώματος προσαρμόζεται ανάλογα. Αντιδρούν σε οποιαδήποτε ανωμαλία αλλά και στις διάφορες καιρικές συνθήκες. Αν, για παράδειγμα, η πίστα είναι χιονισμένη, το αυτοκίνητο ολισθαίνει σαφώς περισσότερο, αν περνάτε πάνω από μια ξύλινη γέφυρα, το τιμόνι θα τρέμει ακατάπαυστα κ.ο.κ. Τα ανάποδα τιμόνια έχουν την τιμητική τους, καθώς για να κινηθείτε οριακά ή έστω αξιοπρεπώς, θα πρέπει να μάθετε να οδηγείτε με αυτό τον τρόπο που είναι πραγματική απόλαυση. Η δουλειά που έχει συντελεστεί είναι σπουδαία και αξίζουν συγχαρητήρια στους κατασκευαστές.

Επειδή τα στιγμιότυπα είναι άκρως θεαματικά, μετά το τέλος κάθε κούρσας σάς δίνεται η ευκαιρία να τα απολαύσετε μέσω του ενσωματωμένου replay. Δεν θα χορταίνετε να βλέπετε ξανά και ξανά τα κατορθώματά σας. Αναρωτιέμαι τι περισσότερο μπορεί να προσφέρει μια τηλεοπτική μετάδοση. Δείτε τα replays και θα αναρωτηθείτε σίγουρα κι εσείς.

Οσο για τον ήχο, αυτός συνάδει με το γενικότερο θετικό πρόσωπο του τίτλου. Οι ήχοι των μηχανών, τα σκασίματα του τούρμπο, τα χτυπήματα των αμαξωμάτων στις διάφορες επιφάνειες αποδίδονται πολύ καλά. Οι θεατές που υπάρχουν συγκεντρωμένοι σε διάφορα σημεία των διαδρομών επευφημούν και χειροκροτούν τις προσπάθειές μας, δημιουργώντας μια ωραία ατμόσφαιρα. Εντυπωσιάζει η φωνή του συνοδηγού που μας κατευθύνει στην πίστα. Μάλιστα κάποιες φορές θα μας παροτρύνει να μένουμε συγκεντρωμένοι και να προσέχουμε το αυτοκίνητό μας, αν διαπιστώνει ότι η οδήγησή μας γίνεται επικίνδυνη.

ΣΑΛΟΝΙ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

Μερικά από τα πανέμορφα μοντέλα που θα οδηγήσετε.

ΟΔΗΓΗΣΤΕ ΤΟ

Το Rally Masters ενσαρκώνει μια ευχάριστη έκπληξη. Ξεπερνώντας -κατά την ταπεινή μου άποψη- τις επιδόσεις του Colin McRae Rally, θέτει νέα standards στο χώρο των racing games. Διατηρώντας μια θαυμαστή ισορροπία μεταξύ της εξομοίωσης και της διασκέδασης που προσφέρει, γίνεται αμέσως αγαπητό. Εξάλλου, οι αγώνες που εξομοιώνονται είναι προκλητικοί και σίγουρα όχι συνηθισμένοι. Οι δημιουργοί του μπορούν να αισθάνονται υπερήφανοι για το έργο τους, που δείχνει να σέβεται όλους εμάς που αναζητάμε ένα καλό παιχνίδι και πληρώνουμε απ' το υστέρημά μας για να το αποκτήσουμε. Θα κλείσω γράφοντας ότι είχα καιρό να ασχοληθώ με τόσο πάθος με ένα παιχνίδι αυτής της κατηγορίας. Επαιζα ασταμάτητα τρεις ημέρες και βέβαια συνεχίζω ακάθεκτος. Μέχρι την κυκλοφορία του Colin McRae Rally 2, το Rally Masters θα απολαμβάνει το βασιλικό θρόνο. Μένει να δούμε αν θα τον διατηρήσει και μετά τον ερχομό του σφετεριστή... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

93

Ο νέος βασιλιάς των racing games είναι εδώ. Υποκλιθείτε!!!

SOLDIER OF FORTUNE

Οσοι νομίζετε ότι πρόκειται για ακόμα ένα first person shooter είστε γελασμένοι. Το Soldier of Fortune είναι τόσο πολύ βίαιο ώστε κρίνεται ακατάλληλο για ανηλίκους! Μερικές στιγμές θυμίζει ταινία τρόμου της δεκαετίας του '80. Αν θέλετε ένα παιχνίδι για να ξεσπάτε τα νεύρα σας, συνεχίστε να διαβάζετε...

του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAVEN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 64MB RAM, 3D accelerator με υποστήριξη OpenGL, 700MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, DirectX 7.0, Windows 95/98/NT4.0



Ο τίτλος του παιχνιδιού είναι δανεισμένος από το αμερικανικό περιοδικό "Soldier of Fortune", που ασχολείται με πολεμικές επιχειρήσεις ανά τον κόσμο. Οπως είναι γνωστό, ο πόλεμος είναι από τις πρώτες "ανακαλύψεις" του ανθρώπου. Πάντα υπήρχαν κάποιες αιτίες που τον οδηγούσαν σε ένοπλες συμπλοκές: άμυνα, συμφέροντα, ιδανικά, αλαζονεία κ.λπ. Πολλοί όμως ήταν αυτοί που πολεμούσαν με ένα και μόνο κίνητρο, τα χρήματα: οι λεγόμενοι μισθοφόροι. Δεν δίσταζαν να πάνε σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου και να πολεμήσουν μέχρι θανάτου με άγνωστους εχθρούς, έχοντας ως στόχο να κερδίσουν λεφτά (αν γλίτωναν από τη μάχη, βέβαια...).

Η Raven, η εταιρία που δημιούργησε το Soldier of Fortune, είναι γνωστή σε όλους από τα δύο εξαιρετικά παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει στο παρελθόν, το Heretic και το Hexen. Γνωρίζοντας ότι τα Doom-clone είναι αμέτρητα και δεν είχαν κάτι το διαφορετικό να προσφέρουν στον απαιτητικό παίκτη, η Raven ήθελε να φτιάξει ένα εθιστικό παιχνίδι που να καθηλώνει με τη δράση του κι όχι ένα "περίεργο" σενάριο που θα καταντούσε βαρετό έπειτα από μία-δύο ώρες.

Ομως τι μπορεί να κάνει ένα first person shooter να ξεχωρίσει; Κατά καιρούς έχουν παρουσιαστεί διάφορες δήθεν καινοτομίες, αλλά όλες καταλήγουν να είναι μια παραλλαγή του ίδιου θέματος. Το στοιχείο λοιπόν του Soldier of Fortune (SOF) που το κάνει να ξεχωρίζει από τα άλλα παιχνίδια είναι η βία! Θα μου πείτε πως η βία δεν είναι κάτι νέο. Ολοι οι τίτλοι του είδους είναι βίαιοι. Στο SOF όμως δεν μιλάμε απλώς για βία, αλλά για ατέλειωτη βία!


Εδώ το κεφάλι, εκεί το κεφάλι, πού είναι το κεφάλι;


Ξεκινώντας μια αποστολή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο SOF υποδύεστε τον Jeff Mullins, έναν μισθοφόρο που πληρώνεται από την αμερικανική κυβέρνηση για να εκτελεί ανεπίσημες αποστολές υψηλής στρατηγικής σημασίας. Κυρίως προσπαθείτε να ανακαλύψετε κλεμμένα πυρηνικά όπλα και να εξοντώσετε τις υπεύθυνες τρομοκρατικές οργανώσεις. Για να ολοκληρώσετε τις αποστολές σας θα μεταφέρεστε από την Ιαπωνία μέχρι τη Σιβηρία και από την Αφρική μέχρι τη Σαουδική Αραβία.

Ο John F. Mullins δεν είναι φανταστικό πρόσωπο. Πήρε το όνομά του από έναν πρώην μισθοφόρο, που ήταν και ο μοναδικός σύμβουλος της Raven στην κατασκευή του παιχνιδιού. Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα για τον αληθινό John Mullins στο σχετικό ένθετο.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ & ΓΡΑΦΙΚΑ

Τεχνολογικά το SOF θυμίζει το Half-Life, καθώς έχει δανειστεί τη μηχανή του Quake 2, τροποποιημένη, βέβαια, σύμφωνα με τις απαιτήσεις των καιρών. Αν



Σε καθήκοντα ελεύθερου σκοπευτή.

και πιο απαιτητική σε hardware, ανταμείβει οπτικά όποιον διαθέτει τον κατάλληλο 3D επιταχυντή. Οι θολοί τοίχοι του Quake 2 είναι παρελθόν. Ολα τα αντικείμενα τώρα φαίνονται καθαρά και με μεγαλύτερη λεπτομέρεια. Σε περίπτωση που δεν έχετε 3D κάρτα γραφικών, πρέπει να ξεχάσετε το SOF, αφού δεν υποστηρίζει software acceleration.

Μπορεί να μην έχει την τελειότητα των γραφικών του Quake 3 Arena, αλλά η λεπτομέρεια του χώρου σε συνδυασμό με τη δυνατότητα 32bit χρώματος δημιουργεί ένα πολύ ευχάριστο στο μάτι περιβάλλον. Οι τοποθεσίες είναι πολύ ρεαλιστικές και πολλές φορές θα πιάσετε τον εαυτό σας να χαζεύει, έχοντας ξεχάσει την αποστολή. Το ψηλοτάβανο παλάτι του Σαντάμ Χουσεΐν είναι πλήρως διακοσμημένο, ενώ ένα γερμανικό κάστρο μοιάζει με πραγματικό και ανεβάζει την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Υπάρχουν χιονισμένα βουνά που κρύβουν βάσεις και υπόγειοι καταυλισμοί στην Ιαπωνία, όλα φτιαγμένα με εξαιρετική λεπτομέρεια. Είναι φανερό ότι οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά. Το ευχάριστο είναι ότι η ομαλότητα της κίνησης στο παιχνίδι είναι σχεδόν τέλεια. Αν ο υπολογιστής σας έχει τις απαιτήσεις σε hardware που "ζητάει" το SOF, δεν θα παρατηρήσετε ενοχλητικά κολλήματα, ακόμα κι όταν η οθόνη είναι γεμάτη με χαρακτήρες.

Οι δημιουργοί του SOF χρησιμοποίησαν την τεχνική GHOUL για το animation των χαρακτήρων. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα άκρως ρεαλιστικές μάχες. Οι κινήσεις των εχθρών είναι αληθοφανείς και έχουν μεγάλη ποικιλία. Αν "γαζώσετε" έναν εχθρό με ένα πολυβόλο, αυτός θα "σπαρταράει" όση ώρα δέχεται τα πυρά, μέχρι να πέσει νεκρός. Αντίθετα, αν ρίξετε με την καραμπίνα στο κεφάλι ενός στρατιώτη, θα δείτε πρώτα το καπέλο του να φεύγει προς τα πάνω και μετά το κεφάλι του να γίνεται χίλια κομμάτια, "διακοσμώντας" με αίμα τους γύρω τοίχους! Αν χτυπήσετε τον εχθρό στο δεξί χέρι, θα δούμε όλο το σώμα του να "μαζεύεται" προς την ίδια κατεύθυνση ως ένδειξη πόνου. Αν κόψετε με ένα δυνατό όπλο το πόδι του, τότε θα αρχίσει να σέρνεται πιάνοντας ό,τι έχει απομείνει από το ακρωτηριασμένο πόδι. Τα νεκρά σώματα βγάζουν αίμα κάνοντας μεγάλες κηλίδες στο έδαφος. Οταν βρίσκεστε στα χιόνια, κάθε βήμα σας αφήνει αποτύπωμα, ενώ η ζεστή αναπνοή σας φαίνεται καθώς βγαίνει από το στόμα μας!

ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ

Η αληθοφάνεια του πολέμου δεν σταματάει στα γραφικά, αλλά συνεχίζεται και στα ηχητικά εφέ. Οι κραυγές των πολεμιστών, το σφύριγμα των σφαιρών καθώς περνούν δίπλα σας, ο ξερός ήχος της καραμπίνας και το τρομακτικό κροτάλισμα του πολυβόλου είναι όλα παρόντα. Οι ετοιμοθάνατοι εχθροί βγάζουν τις πιο σπαρακτικές κραυγές που έχουν ποτέ υπάρξει σε παιχνίδι. Σε συνδυασμό μάλιστα με τον 3D ήχο που υποστηρίζει το παιχνίδι, απολαμβάνετε ένα πραγματικό πεδίο μάχης με τα αυτιά σας. Οσοι παίζετε βράδυ με ακουστικά (για προφανείς λόγους...), θα μπορείτε να καταλάβετε την απόσταση των εχθρών και την κατεύθυνση που έχουν μόνο από τον ήχο, προτού ακόμα τους δείτε. Κάθε βήμα έχει τον δικό του ήχο, ανάλογα με το είδος του εδάφους. Πλησιάζοντας σε μία πόρτα μπορείτε να ακούσετε αν υπάρχει κάποιος από πίσω και να αποφύγετε τις δυσάρεστες εκπλήξεις.

Η μουσική του παιχνιδιού δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο όσον αφορά στη σύνθεση. Είναι όμως τόσο έξυπνα "τοποθετημένη" μέσα στο παιχνίδι που δένει απόλυτα με την όλη ατμόσφαιρα. Μέσα σε ναούς θα ακούσετε χορωδίες που σας θυμίζουν πού βρίσκεστε και σας κάνουν να ξεχνάτε για λίγο τη φρίκη του πολέμου. Η ένταση και το περιεχόμενο

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΤΟΥ JOHN F. MULLINS



Ο John F. Mullins γεννήθηκε στη Νοτιοδυτική Οκλαχόμα το 1942. Κατατάχτηκε στον αμερικανικό στρατό μόλις τελείωσε το σχολείο και έγινε αμέσως αλεξιπτωτιστής. Κατόπιν έγινε νοσοκόμος των ειδικών δυνάμεων, που ονομάζονταν "πράσινα μπερέ". Το 1963 υπηρέτησε στο Βιετνάμ για 6 μήνες στην ομάδα "Α". Το 1964 του δόθηκε ο βαθμός του υπολοχαγού, ενώ το 1965 πήγε στη σχολή καταδρομών. Την ίδια χρονιά επέστρεψε στην ομάδα "Α" στο Βιετνάμ, όπου έμεινε ως το 1970. Οταν γύρισε στην Αμερική παρακολούθησε μαθήματα τακτικής πολέμου και ξένων γλωσσών. Οι επόμενες αποστολές του ήταν στην Ευρώπη ως μέλος των Ειδικών Επιχειρήσεων. Οι "δουλειές" που αναλάμβανε εξυπηρετούσαν τόσο την κυβέρνηση όσο και τους απλούς πολίτες που είχε ως πελάτες. Με τον καιρό γύρισε όλες τις ηπείρους από άκρη σε άκρη και οι αποστολές του ήταν ποικίλες σε περιεχόμενο: προστασία υψηλών προσώπων, διάσωση ομήρων, εκπαίδευση και καθοδήγηση αστυνομικού και στρατιωτικού προσωπικού σε επιχειρήσεις υψηλού κινδύνου.

Το 1990 ο Mullins ίδρυσε τη Longbow, μία εταιρία που εξειδικεύεται στην παραγωγή μη τοξικών πυρομαχικών με προορισμό το στρατό και την αστυνομία. Επίσης, είναι ιδρυτής και πρόεδρος του Tallgrass Center for Advanced Tactical Training (TCATT), όπου εκπαιδεύονται στρατιωτικοί και αστυνομικοί σε συνθήκες μάχης με αληθινά πυρά!

Ο Mullins είναι ο συγγραφέας του μυθιστορήματος "Days of fire" και έχει έτοιμα προς έκδοση ακόμα δύο έργα. Εχει γράψει πάμπολλα άρθρα για εφημερίδες και περιοδικά, ενώ ήταν υπεύθυνος παραγωγής για την τηλεοπτική σειρά "Soldier of Fortune, Inc." .

Εχει πτυχίο ΒΑ στην ιστορία από το Πανεπιστήμιο του Maryland. Μιλάει 4 γλώσσες και συχνά είναι προσκεκλημένος ομιλητής σε στρατιωτικά σεμινάρια ειδικών θεμάτων.

Ο ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ "ΔΟΥΛΕΙΑΣ"


Μαχαίρι


Περίστροφο 9mm


44άρι πιστόλι


Καραμπίνα


Τουφέκι


Αυτόματο


Ρουκετοβόλο

της μουσικής αλλάζουν καθώς ο κύριος Mullins διατάζει επίθεση. Επειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού η μουσική γίνεται βαρετή, γιατί επαναλαμβάνονται συνεχώς τα ίδια θέματα. Προσωπικά (κι όχι μόνο στο SOF), προτιμώ να παίζω χωρίς καθόλου μουσική και να απολαμβάνω στο έπακρο τα ηχητικά εφέ.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE

Αν και χρειάζεται λίγος χρόνος για να το συνηθίσετε, το interface του παιχνιδιού έχει ό,τι ακριβώς είναι απαραίτητο. Οι επιλογές είναι με εικονίδια κι όχι με λεζάντες και πρέπει να ψάξετε μέχρι να βρείτε τι αντιπροσωπεύει κάθε εικονίδιο. Τα προβλήματα ευτυχώς σταματούν εδώ. Τα γραφικά και ο ήχος ρυθμίζονται αναλυτικά. Μπορείτε ακόμα να βλέπετε εξειδικευμένες στατιστικές για το παιχνίδι, όπως πόσους εχθρούς αποκεφαλίσατε! Ο χειρισμός του ήρωα μπορεί να ρυθμιστεί όπως ακριβώς τον θέλουμε ή καλύτερα όπως ακριβώς έχουμε συνηθίσει από τα άλλα action παιχνίδια.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όλα είναι εύκολα προσβάσιμα. Οι ενδείξεις είναι τοποθετημένες στην οθόνη κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να μη γίνονται ενοχλητικές. Υπάρχει ένα εικονίδιο που σας πληροφορεί σχετικά με το ποιο όπλο χρησιμοποιείτε και πόσα πυρομαχικά απομένουν. Η υγεία μαζί με τη θωράκισή σας βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης και εμφανίζονται ως μπάρες κι όχι ως αριθμοί. Αυτή η μικρή λεπτομέρεια είναι πολύ χρήσιμη, αφού μπορείτε με τη γωνία του ματιού να καταλάβετε ανά πάσα στιγμή τα επίπεδα της υγείας σας, χωρίς να πρέπει να διαβάσετε αριθμούς.

Με το πάτημα ενός πλήκτρου πληροφορείστε για το σκοπό της αποστολής σας. Οταν έχετε κεντράρει τον εχθρό με το όπλο μας, το στόχαστρο γίνεται κόκκινο. Πρόκειται για μικρές λεπτομέρειες που συνολικά βοηθούν το παιχνίδι.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ...

Δεν παίζει ρόλο σε ένα παιχνίδι μονάχα το πόσο καλά είναι φτιαγμένο. Μπορεί να μην υπάρχει ούτε ένα ελάττωμα, αλλά να είναι βαρετό ή πολύ δύσκολο ή να ξεφεύγει από τον αρχικό στόχο του. Αν το SOF ξεχωρίζει για κάτι αυτό είναι το gameplay. Οι έμπειροι σχεδιαστές και προγραμματιστές της Raven έδειξαν πώς μπορεί ένα κορεσμένο είδος παιχνιδιού να αναγεννηθεί και να προσφέρει πολλές ώρες ευχαρίστησης και ανεμελιάς. Το παιχνίδι είναι βατό, ακόμα και στις πιο δύσκολες αποστολές του. Ο παίκτης δεν θα κολλήσει πουθενά ούτε θα αντιμετωπίσει παράλογα puzzles που ανήκουν σε άλλες κατηγορίες παιχνιδιών. Αυτό πρέπει να το καταλάβουν καλά οι απανταχού δημιουργοί action games. Οταν αποφασίσει κάποιος να παίξει ένα τέτοιο παιχνίδι, θέλει να ξεσκάσει και να ξεχάσει τα προβλήματα με το σχολείο, τη δουλειά και τη γυναίκα του! Θέλει να δουλέψει το μυαλό του όσο το δυνατόν λιγότερο. Είμαι εναντίον όσων κατασκευάζουν ένα δήθεν first person shooter και σε κάνουν να τρως την ώρα σου με τους γρίφους και τις δυσκολίες του χειρισμού και όχι με τη μάχη. Γι' αυτό δεν μου άρεσε το Messiah,


Ο εχθρός ψήθηκε!

παρά το πολύ καλό σενάριό του.

Πολλοί ξένοι δημοσιογράφοι κατηγόρησαν το SOF για την απλότητά του, υποστηρίζοντας ότι δεν έχει τίποτα άλλο να προσφέρει παρά μόνο μάχες. Αυτό δείχνει το πόσο έχουν μπλεχτεί τα πράγματα στο χώρο των PC games κι όχι μόνο. Αν είναι δυνατόν να κατηγορείται ένα action παιχνίδι επειδή "περιορίζεται" μόνο σε μάχες! Ακόμα όμως κι αυτούς θα τους ικανοποιούσε το SOF αν το είχαν ψάξει λίγο περισσότερο. Διότι, αυξάνοντας το βαθμό δυσκολίας, πρέπει να ακολουθηθεί μία περισσότερο στρατηγική προσέγγιση που ξεφεύγει από την απλή δράση.

Φυσικά, το multiplayer παιχνίδι δεν θα μπορούσε να λείπει από το SOF, που υποστηρίζει αρκετά διαφορετικά modes. Εκτός από τα γνωστά πια Deathmatches και Control the Flag, υπάρχει το Realistic Damage mode και το Assassination mode, στο οποίο κάθε παίκτης πρέπει να σκοτώσει συγκεκριμένο αντίπαλο. Το ωραίο είναι ότι όσο ψάχνεις για να τον βρεις, δεν ξέρεις από πού θα έρθει αυτός που έχει ως στόχο του... εσένα!

Το multiplayer mode δεν μπορεί βέβαια να συγκριθεί με τα εξειδικευμένα παιχνίδια του είδους, όπως το Unreal Tournament και το Quake 3 Arena. Ωστόσο δεν υπάρχει λόγος σύγκρισης, αφού ουσιαστικά τα παιχνίδια αυτά έχουν άλλη φιλοσοφία και τεχνολογία.

Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών δεν αποτελεί ένα από τα δυνατά σημεία του SOF. Πολλές φορές θα παρατηρήσετε τους αντίπαλους να στέκονται σαν χαζοί, ενώ την ίδια στιγμή έχετε πυροβολήσει θανάσιμα κάποιον συμπολεμιστή τους που βρίσκεται ακριβώς δίπλα! Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα πολύ βαριά όπλα για να τους ξυπνήσετε και να καταλάβουν ότι βρίσκονται σε πεδίο της μάχης. Με αυτόν τον τρόπο χαλάει αρκετά ο ρεαλισμός που κατά τα άλλα εμφανίζει το παιχνίδι. Οι προγραμματιστές έπρεπε να δώσουν μεγαλύτερη βαρύτητα στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, αν ήθελαν να έχουν ένα αψεγάδιαστο αποτέλεσμα.

SOF & ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Εξετάζοντας το πώς στέκεται το SOF απέναντι στα άλλα παιχνίδια του είδους, θα διαπιστώσουμε και τα αρνητικά σημεία του. Ξεκινώντας από τα όπλα θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε λίγο παλιομοδίτικο. Αν και διαθέτει φουτουριστικά όπλα, όπως το microwave pulse gun και το heavy-hitting slug thrower, τα περισσότερα από αυτά περιορίζονται στα κλασικά. Υπάρχουν πιστόλια μικρού και μεγάλου διαμετρήματος, η λατρευτή καραμπίνα, το αυτόματο, το τουφέκι του ελεύθερου σκοπευτή και το πολύ αποτελεσματικό πολυβόλο που είναι αχόρταγο σε πυρομαχικά. Και να μην ξεχνάμε και το μαχαίρι επιβίωσης αλά Ράμπο! Το αγαπημένο μου όπλο είναι η κλασική καραμπίνα για τις κοντινές αποστάσεις και το πολυβόλο για τις πιο μακρινές. Και με τα δύο θα απολαύσετε τα πλούσια οπτικά και ηχητικά εφέ του SOF. Θα καταλάβετε τι σημαίνει βία βλέποντας τους εχθρούς με ακρωτηριασμένα μέλη και το έδαφος γεμάτο σάρκα και αίμα!

Το παιχνίδι διαθέτει μετρητή θορύβου. Οσο περισσότερη φασαρία κάνουμε τόσο περισσότεροι εχθροί μάς ακούν και έρχονται να μας σκοτώσουν. Στην περίπτωση που παίζετε με ενεργοποιημένο το god mode, αυτό δρα προς όφελός σας, μια και θα έχετε τη δυνατότητα να σκοτώσετε ακόμα πιο πολλούς εχθρούς.


Προσοχή στο τεθωρακισμένο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε πολλά power-ups σκορπισμένα στο περιβάλλον. Μη νομίσετε όμως ότι υπάρχουν Quad-damage ή διπλές ταχύτητες. Είπαμε ότι το SOF είναι ρεαλιστικό παιχνίδι και τέτοια bonuses δεν έχουν θέση εδώ. Το μόνο μη ρεαλιστικό που υπάρχει είναι τα health packs, τα οποία όμως είναι απαραίτητα για να έχει διάρκεια το παιχνίδι. Αλλα αντικείμενα που μπορούμε να βρούμε είναι χειροβομβίδες, εκρηκτικά C4, φακοί, γιλέκα κ.λπ.

Η Raven έκανε με το SOF μια μεγάλη προσπάθεια να ξεφύγει από τα τετριμμένα. Δεν παρουσίασε φανταστικούς κόσμους, με υπερφυσικά όπλα και δυνατότητες, αλλά περιορίστηκε σε "απλές" μισθοφορικές αποστολές. Με αυτό τον τρόπο μάς κάνει να σκεφτόμαστε πιο ρεαλιστικά, όπως θα σκεφτόταν ο αντίστοιχος στρατιώτης σε παρόμοια φάση. Πόσες σφαίρες πρέπει να χρησιμοποιήσω; Είναι η κατάλληλη στιγμή για να ρίξω τη χειροβομβίδα; Μου επιτρέπει η υγεία μου να κάνω επίθεση; Αυτά και άλλα πολλά θα περάσουν από το μυαλό σας όσο παίζετε το SOF. Είμαι σίγουρος ότι ο τίτλος θα αρέσει στους οπαδούς των παιχνιδιών μάχης. Δεν ξέρω τι είδους προβλήματα θα παρουσιαστούν εξαιτίας της υπέρμετρης βίας που διαθέτει, καθώς όλοι θυμάστε τι έγινε με το Carmaggedon. Ισως, βέβαια, κάτι τέτοιο να δουλέψει και ως διαφήμιση. Ωστόσο για ακόμα μία φορά σάς προειδοποιώ ότι η βία κυριολεκτικά δεν έχει όρια. Σε πολλούς (όπως εμένα) μπορεί να αρέσει, άλλοι όμως ίσως σοκαριστούν. Στην Αμερική το παιχνίδι έχει κριθεί ακατάλληλο για ανηλίκους και μάλλον το ίδιο θα γίνει και στην Ευρώπη. Στην Ελλάδα, βέβαια, τίποτα δεν απαγορεύεται κι όλα απαγορεύονται (οι περισσότεροι καταλάβατε τι εννοώ). Πάντως, όσοι θέλετε να παίξετε ένα αυθεντικό 3D shooter, το Soldier of Fortune είναι αυτό που περιμένατε.

PC


Κατάρριψη ελικοπτέρου από τρένο!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΣΕΝΑΡΙΟ	88
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90



Γνήσια "αιματοβαμμένη" δράση.

Airport inc.

Την Take2 Interactive σίγουρα θα τη γνωρίζετε από αρκετά δημοφιλή παιχνίδια, όπως το Grand Theft Auto. Είναι μία εταιρία που έχει διανείμει κατά καιρούς αρκετούς τίτλους και έχει συνεργαστεί με πλήθος εταιριών, όπως είναι η DMA Design και η Krisalis, η εταιρία που ανέπτυξε τον τίτλο που θα παρουσιάσουμε στο παρόν άρθρο.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr



ΕΤΑΙΡΙΑ
KRISALIS SOFTWARE/TAKE2 INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 16MB RAM, 300MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών 4MB DirectX συμβατή, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου DirectX συμβατή, Windows 95/98, DirectX 6

Υποθέτω πως όλοι σας έχετε ταξιδέψει με κάποιο μεταφορικό μέσο - είτε με αυτοκίνητο, είτε με πλοίο, είτε με τρένο, είτε με λεωφορείο. Αρκετοί από εσάς -αν όχι οι περισσότεροι- έχετε ταξιδέψει και με αεροπλάνο. Σίγουρα θα έχετε διαπιστώσει πως απαιτείται μία διαδικασία ελαφρώς εκτενέστερη και πιο πολύπλοκη σε σύγκριση με τα προαναφερθέντα μέσα μεταφοράς. Θα πρέπει να μεταβείτε στο αεροδρόμιο, να περάσετε από τον έλεγχο εισιτηρίων (check in), εν συνεχεία από τον έλεγχο διαβατηρίων και κατόπιν από τον έλεγχο των αντικειμένων που θα πάρετε μαζί σας στο αεροπλάνο, ο οποίος γίνεται από τα μηχανήματα με ακτίνες Χ. Ωστόσο, ελέγχονται ξανά τα εισιτήριά σας και σας δίνεται και η κάρτα επιβίβασης. Ύστερα από αυτές τις διαδικασίες θα μεταφερθείτε στην αίθουσα του transit (όπως την αποκαλούν στα αεροδρόμια και στην πολιτική αεροπορία), έως ότου οδηγηθείτε στην αίθουσα αναμονής για την επιβίβαση στο αεροπλάνο. Κάπως έτσι είναι η διαδικασία, αν και δεν τη θυμάμαι καλά, για να είμαι ειλικρινής, παρ' ότι όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές μόλις θα έχω επιστρέψει από ταξίδι με αεροπλάνο.

Μέχρι να πάτε στην αίθουσα αναμονής, όμως, έχετε κάποιο χρόνο στη διάθεσή σας για να κάνετε μια βόλτα στους χώρους του αεροδρομίου. Συνήθως τα μεγάλα αεροδρόμια διαθέτουν εστιατόρια, καφετέριες, καταστήματα με σουβενίρ, καλλυντικά, ρούχα κ.ά. Αλλά και το αεροδρόμιο του Ελληνικού στην Αθήνα διαθέτει κάποια καταστήματα, κυρίως καφετέριες, αλλά και duty free. Βεβαίως, το καινούριο αεροδρόμιο, που θα ανοίξει αισίως τον Μάρτιο του 2001, θα είναι ένα πραγματικό στολίδι για τη χώρα μας αλλά και ένα από τα καλύτερα αεροδρόμια της Ευρώπης. Κάποιοι από εσάς θα έχετε δει μεγάλα αεροδρόμια ευρωπαϊκών πρωτευουσών και σίγουρα θα έχετε μείνει με ανοικτό το στόμα από το μέγεθός τους και τις εγκαταστάσεις τους, ενώ σίγουρα θα τα έχετε παρομοιάσει με μικρές πόλεις.



Στο παιχνίδι συμπεριλαμβάνεται η Αθήνα ως πόλη κατάλληλη για να χτιστεί αεροδρόμιο.

Αλλά πώς είναι δυνατόν να διαχειριστεί ένας μάνατζερ τέτοια αεροδρόμια ή, ακόμα, πόσο θα δυσκολεύονται κάποιοι να διαχειριστούν το αεροδρόμιο του Ελληνικού ή της Μίκρας στη Θεσσαλονίκη (αν και εδώ σηκώνει τεράστια κουβέντα το θέμα). Διότι το να διευθύνεις ένα αεροδρόμιο και να αυξήσεις τα κέρδη του δεν είναι απλή υπόθεση. Φαντάζεστε τον εαυτό σας ιδιοκτήτη και διευθυντή ενός αεροδρομίου; Τι είπατε; Όχι;

Η Krisalis και η Take2 Interactive -developer και publisher αντίστοιχα- κυκλοφόρησαν στην αγορά έναν πρω-



Το κεντρικό μενού επιλογών.

τότυπο τίτλο, το Airport Inc., που σας θέτει ακριβώς στη θέση του ιδιοκτήτη και διευθυντή ενός αεροδρομίου. Δεν νομίζω πως έχει κυκλοφορήσει τίτλος ανάλογου περιεχομένου. Μόνο άλλος ένας είναι σχετικός με το αντικείμενο, και αυτός είναι το Airline Tycoon, στο οποίο όμως αναλαμβάνετε να γιγαντώσετε οικονομικά την αεροπορική εταιρία και όχι το αεροδρόμιό σας!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αρχές της δεκαετίας του '70. Διαθέτετε ένα αρχικό κεφάλαιο αρκετών εκατομμυρίων δολαρίων και καλείστε να επιλέξετε μια πόλη σε κάποια χώρα για να χτίσετε ένα αεροδρόμιο. Μόλις εξετάσετε ποια σημεία της πόλης είναι τα ιδανικά για να χτίσετε το αεροδρόμιό σας, αγοράζετε όσα στρέμματα κρίνετε πως μπορούν αρχικώς να καλύψουν τις ανάγκες του νέου αεροδρομίου σας. Αμέσως μετά, φυσικά ξεκινούν οι κατασκευές.

Σκοπός σας είναι αρχικά να κάνετε απόσβεση της επένδυσής σας και μετά να δημιουργήσετε κέρδη και να μετατρέψετε το μικρό αεροδρόμιό σας σε μία γιγαντιαία επιχείρηση.

Πρόκειται για ένα μείγμα προσομοιωτή αεροδρομίου, προσομοιωτή μάνατζερ (manager simulation) και οικονομικής στρατηγικής, κάτι σαν τους τίτλους της σειράς Tycoon ή Sim City (μόνο που εδώ αντί για πόλη διαχειρίζεστε αεροδρόμιο). Προσωπικά δεν έχω καταφέρει να αποσαφηνίσω την κατηγορία στην οποία εντάσσεται ο τίτλος. Εκείνο που ξέρω είναι ότι με έκανε να κολλήσω άσχημα μπροστά στην οθόνη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Μην περιμένετε εντυπωσιακά γραφικά, με ατμοσφαιρικούς φωτισμούς και φοβερά εφέ. Τα πάντα βέβαια είναι τρισδιάστατα, και μάλιστα τα μοντέλα είναι αρκετά λεπτομερή. Το εντυπωσιακό στοιχείο είναι το πλήθος των μοντέλων ή των units, αν θέλετε, αν και θεωρώ ελαφρώς αδόκιμο τον όρο, αφού δεν επιλέγετε units για να τα κινήσετε ή να προχωρήσετε σε κάποια άλλη δράση.

Υπάρχουν μοντέλα σχεδόν για τα πάντα που αφορούν σε ένα αεροδρόμιο και στην περίμετρό του, όπως τερματικά (terminals), πίστα, αεροδιάδρομοι, κτίρια συντήρησης και διοίκησης, πύργοι ελέγχου, άνθρωποι, κάθε είδους οχήματα, φυσικά διάφοροι τύποι αεροσκαφών, γκαράζ, ξενοδοχεία, βενζινάδικα, καταστήματα - και η λίστα συνεχίζεται. Το εκπληκτικό επίσης είναι ότι μπορείτε να δείτε το εσωτερικό των terminals και να επέμβετε χωροταξικά, επιλέγοντας από μια βιβλιοθήκη τι είδους χώρους, τι εξοπλισμό, ακόμη και ποια έπιπλα θα τοποθετήσετε.

Η οπτική όλων αυτών γίνεται από επτά διαφορετικές κάμερες. Η πρώτη είναι η γενική, την οποία μπορείτε να περιστρέψετε σχεδόν υπό όποια γωνία θέλετε και, φυσικά, να κάνετε zoom in και zoom out. Η δεύτερη είναι η κάμερα του πύργου ελέγχου, όπου βλέπετε τα τεκταινόμενα στο αεροδρόμιό σας μέσα από τον πύργο, ενώ μπορείτε μόνο να την περιστρέψετε, χωρίς να μπορείτε να κάνετε zoom in και zoom out. Η τρίτη κάμερα δείχνει τις προσγειώσεις των αεροπλάνων. Οταν ένα αεροπλάνο πλησιάζει στο αεροδρόμιο και



Το εσωτερικό του terminal.

έχετε ενεργοποιημένη αυτή την κάμερα, τότε χάνετε τον έλεγχό της και κάνει zoom στο αεροπλάνο, οπότε παρακολουθείτε από κοντά τη διαδικασία της προσγείωσής του μέχρι να ακινητοποιηθεί στην πίστα. Φυσικά, μπορείτε να διακόψετε την παρακολούθηση και να συνεχίσετε το έργο σας. Η τέταρτη κάμερα είναι παρόμοια με την τρίτη, με τη διαφορά ότι παρακολουθείτε την απογείωση. Η πέμπτη είναι η κάμερα του επιβάτη! Συγκεκριμένα, ένας επιβάτης περιφέρεται μέσα στο terminal και εσείς βλέπετε το εσωτερικό του μέσα από τα μάτια του. Μπορείτε να δείτε από κοντά και με λεπτομέρεια τους γύρω χώρους από το terminal, αν επιλέξετε την κάμερα του ταξί (!) όσο αυτό κινείται μέσα στα όρια του αεροδρομίου. Τέλος, και εφόσον το terminal σας το διαθέτει, υπάρχει και η κάμερα του επιβάτη, που χαζεύει τα αεροπλάνα να προσγειώνονται και να απογειώνονται. Οπως καταλαβαίνετε, μπορείτε να δείτε το παιχνίδι από αρκετές οπτικές γωνίες, ούτως ώστε



Μόλις ολοκληρώθηκε η κατασκευή του αεροδρομίου της Αθήνας.


Το αεροσκάφος της Athens Air είναι το πρώτο που προσγειώνεται στο αεροδρόμιο.


Μέσα από τον πύργο ελέγχου και υπό βροχή.


Το αεροσκάφος της Greek Skies ετοιμάζεται να απογειωθεί.

να το ελέγχετε καλύτερα.

Στον τομέα του ήχου ο τίτλος θα μπορούσε να τα πάει καλύτερα, αν και τα ηχητικά εφέ δεν είναι ούτε άσχημα ούτε κακής ποιότητας. Το πρόβλημα οφείλεται στο γεγονός ότι είναι λίγα σε αριθμό, συνεπώς από ένα σημείο κι έπειτα γίνονται κουραστικά, κάτι που συμβαίνει και με τη μουσική υπόκρουση, η οποία κατά τα άλλα είναι εξαίρετη, καθώς αποτελείται από ατμοσφαιρικά μουσικά κομμάτια από διάφορα μέρη του κόσμου. Κάλλιστα κάποιος μπορεί να τα ακούσει μεμονωμένα στο CD player που διαθέτει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Α και το Ω του τίτλου βασίζεται κατά κύριο λόγο στο gameplay του, το οποίο σε συνδυασμό με την πρωτοτυπία του σεναρίου καθηλώνει μπροστά από την οθόνη. Το παιχνίδι διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας: εύκολο, μέσο και δύσκολο. Το τελευταίο ομολογώ πως δεν προσπάθησα καν να το παίξω, αφού γνώριζα το αποτέλεσμα: χρεοκοπία. Η διαφορά του εύκολου από το μέσο επίπεδο είναι ότι στο εύκολο δεν χτίζετε από το μηδέν το terminal, αλλά επιλέγετε κάποιο από τα έτοιμα και απλώς το τοποθετείτε. Αντίθετα, στα άλλα δύο επίπεδα επιλέγετε έναν χώρο και, όπως στο Sim City οριοθετούσατε μια περιοχή, έτσι κι εδώ οριοθετείτε το σημείο όπου θα υψωθούν οι τοίχοι του terminal. Μόλις το χτίσετε, αρχίζετε σιγά σιγά να το διαμορφώνετε εσωτερικά, δηλαδή ορίζετε πού θα βρίσκονται ο χώρος εισόδου, η περιοχή του check-in, οι έλεγχοι ασφαλείας, η αίθουσα αναμονής, ο χώρος αναχωρήσεων και αφίξεων κ.λπ. Μόλις ολοκληρωθούν οι ανωτέρω χώροι, ξεκινάτε την τοποθέτηση του εξοπλισμού, όπως γκισέ του check-in και των πληροφοριών, μηχανήματα για την παραλαβή των αποσκευών, μηχανήματα ακτινών Χ, ανιχνευτές μετάλλων, καθίσματα, τηλεφωνικούς θαλάμους, πυροσβεστήρες, γλάστρες, υδροψυκτικά μηχανήματα για νερό και εκατοντάδες αντικείμενα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε ένα αεροδρόμιο.


Αρχισαν να καταφθάνουν οι πρώτοι επιβάτες.

Αλλά πέρα από τη διαμόρφωση του εσωτερικού του terminal, που δεν είναι τόσο απλή, πρέπει να φροντίσετε και το εξωτερικό μέρος, διότι δεν αρκεί το terminal να είναι όμορφο με επαρκείς υπηρεσίες, αλλά πρέπει επίσης να είναι εύκολα προσβάσιμο - και αυτό ισχύει για όλα τα επίπεδα δυσκολίας. Τι να κάνετε την αισθητική, αν οι επιβάτες δεν έχουν εύκολη πρόσβαση στο αεροδρόμιο; Συνεπώς, θα πρέπει να χτίσετε δρόμους που να οδηγούν σε αυτό, χώρους στάθμευσης είτε ανοιχτούς, είτε στεγασμένους, είτε και τα δύο, στάσεις λεωφορείων, στάσεις για ταξί, ακόμα και σιδηροδρομικούς σταθμούς. Βέβαια, θα πρέπει να φροντίσετε να τοποθετηθούν όλα αυτά με τέτοιον τρόπο ώστε να μην ταλαιπωρούνται οι επιβάτες. Για παράδειγμα, θα πρέπει οι στάσεις των λεωφορείων ή ο σιδηροδρομικός σταθμός να βρίσκονται πολύ κοντά στην είσοδο του terminal.

Μόλις τελειώσετε με το terminal και τους γύρω χώρους, μπορείτε να χτίσετε τον αεροδιάδρομο, τους χώρους στάθμευσης των αεροπλάνων, την πίστα και τους διαδρόμους τροχοδρόμησης. Εκείνο που πρέπει να προσέξετε είναι να τοποθετήσετε τους χώρους στάθμευσης των αεροπλάνων σχετικά κοντά στον αεροδιάδρομο και, σε περίπτωση που έχετε πολλά αεροπλάνα στην πίστα, να υπάρχει και εναλλακτική διαδρομή τροχοδρόμησης, ώστε να μη συνωστίζονται τα αεροπλάνα στον αεροδιάδρομο και καθυστερεί η απογείωση. Οπωσδήποτε, θα πρέπει στην αρχή να τοποθετήσετε κτίριο πυροσβεστικής, αστυνομικό τμήμα και κτίριο διοίκησης. Είναι και τα τρία πολύ σημαντικά: η πυροσβεστική για να προλαμβάνει

τις πυρκαγιές σε περίπτωση ατυχήματος, η αστυνομία για να αντιμετωπίζει τις τρομοκρατικές επιθέσεις και, τέλος, η διοίκηση για να διαπραγματεύεται τα συμβόλαια με τις αεροπορικές εταιρίες, τα catering, τις εταιρίες καυσίμων, τα καταστήματα εντός του terminal κ.λπ. Οσο αναπτύσσεται το αεροδρόμιό σας, ενδεχομένως να χρειαστείτε περισσότερα από ένα κτίρια διοίκησης. Εννοείται πως στο τέλος θα πρέπει να τοποθετήσετε και τον πύργο ελέγχου όσο το δυνατόν πιο κοντά στον αεροδιάδρομο και σε τέτοιο σημείο που να τον ελέγχει απόλυτα.

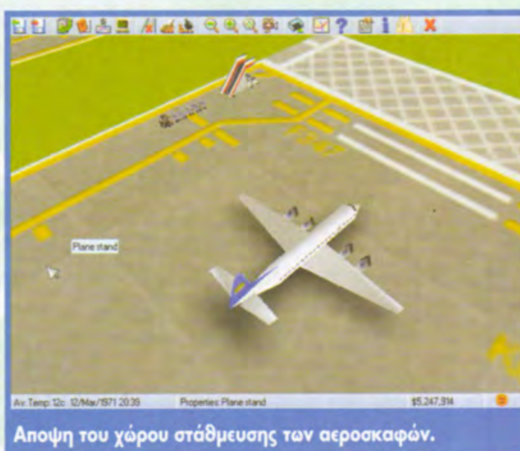
Το αεροδρόμιό σας είναι έτοιμο. Θα αρχίσετε να κλείνετε τα πρώτα συμβόλαιά σας με τις αεροπορικές εταιρίες -οι οποίες θα αποτελέσουν τον κορμό της οικονομίας σας- και να εξοικονομείτε τα πρώτα χρήματα. Στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού, θα πρέπει να επενδύετε συνεχώς και προσεκτικά. Δεν θα μπορέσετε αμέσως να βάλετε όλα τα απαραίτητα κτίρια και εξοπλισμό. Αυτό θα γίνει σιγά σιγά. Κάθε φορά που θα βάζετε κάτι νέο θα κλείνετε και νέα συμβόλαια, οπότε θα αναπτύσσεται βήμα βήμα το αεροδρόμιο και, φυσικά, η τσέπη σας.

Μπορείτε να δείτε πληροφορίες για κάθε κτίριο: σε τι κατάσταση βρίσκεται, πόσο σας κοστίζει η συντήρησή του κ.λπ.. Επίσης μπορείτε να δείτε πληροφορίες και για τα υπόλοιπα αεροδρόμια του κόσμου, όπως πόσα κέρδη έχουν, πόσους επιβάτες εξυπηρετούν, πόσα έξοδα εμφανίζουν. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε τι σας αποφέρουν οικονομικά οι αεροπορικές εταιρίες που χρησιμοποιούν το αεροδρόμιό σας, βλέποντας τον αριθμό των πτήσεων που έχουν κάνει, το σύνολο των επιβατών που έχουν μεταφέρει, πόσες καθυστερήσεις είχαν, σε ποια αεροδρόμια πετά η καθεμία κ.λπ.

Ενθουσιάστηκα ιδιαίτερα από το γεγονός ότι στο παιχνίδι αναφέρονται και αρκετές ελληνικές εταιρίες και πολλά από τα αεροδρόμια της χώρας μας. Είναι ευχάριστο να βλέπεις πως οι ξένοι μας υπολογίζουν στον τομέα της αεροπορίας.

Βεβαίως, δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα φυσικά-καιρικά φαινόμενα και οι διάφορες καταστροφές, όπως κάποιο δυστύχημα ή μια ομίχλη που θα μπορούσε να προκαλέσει δυσάρεστες συνέπειες. Μάλιστα, η περιοχή της Αθήνας χαρακτηρίζεται από έντονη σεισμική δραστηριότητα, αλλά ευτυχώς δεν μου έτυχε κάτι δυσάρεστο.

Το interface του τίτλου είναι πολύ απλό. Μία μπάρα υπάρχει στο άνω μέρος της οθόνης -ή στο κάτω, αν το επιλέξετε- και εκεί είναι τοποθετημένα τα βασικά πλήκτρα του χειρισμού. Είναι τόσο απλά σχεδιασμένο, που δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου να προσαρμοστείτε. Ακόμη, θα πρέπει να φροντίσετε ώστε το επιβατικό κοινό να μείνει ικανοποιημένο με τις υπηρεσίες σας, κάτι που θα διαπιστώνετε από ένα προσωπάκι που βρίσκεται στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης. Αν είναι χαμογελαστό, τότε όλα είναι εντάξει, αν όχι, τότε κάτι δεν πάει καλά - ελέγξτε το.



Αποψη του χώρου στάθμευσης των αεροσκαφών.

Μην περιμένετε να δείτε πραγματικά ονόματα αεροπορικών εταιριών ή τύπων αεροσκαφών. Για ευνόητους λόγους, χρησιμοποιούνται φανταστικά ονόματα. Βέβαια, όταν βλέπετε πως η τάδε πτήση με Bowing 737 θα φτάσει τη δείνα ώρα, καταλαβαίνετε πως πρόκειται για Boeing 737. Από την άλλη, όταν βλέπετε εταιρίες με ονόματα όπως Athens Air ή Greek Airlines, τότε είναι εύκολο να υποθέσετε ότι είναι φανταστικές.


Το terminal όπως το βλέπει ένας επιβάτης... λίγο ψηλός, ε;



Βιβλιοθήκη με τα αντικείμενα που μπορείτε να τοποθετήσετε στο terminal.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σίγουρα το Airport Inc. είναι ένας πρωτότυπος τίτλος όσον αφορά στο σενάριό του. Βλέπουμε συχνά τον εαυτό μας να μπαίνει στη θέση του δημάρχου, του προέδρου μιας μεταφορικής εταιρίας ή άλλης επιχείρησης, του στρατηγού, του πιλότου, αλλά του διευθυντή αεροδρομίου δεν το έχουμε συναντήσει ξανά. Ο τρόπος με τον οποίο είναι σχεδιασμένο το gameplay και όλα εκείνα που πρέπει να προσέξετε κατά την υλοποίηση του αεροδρομίου το καθιστούν εθιστικό και παράλληλα του προσδίδουν πολύ έντονα στοιχεία simulation - αν και, όπως προανέφερα, δεν έχω καταφέρει να αποσαφηνίσω το είδος του τίτλου.

Καταλήγοντας, έχω την αίσθηση πως πρόκειται για έναν τίτλο που καλύπτει πολλά γούστα και νομίζω πως σίγουρα, αφού κάτσετε μπροστά από την οθόνη, δεν θα σηκωθείτε εύκολα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	87



Αν λατρέψατε το Sim City ή κάποιο από τα Tycoon, τότε το Airport Inc. δεν θα σας αφήσει αδιάφορους.

LIGHTBRINGER

Στο τεύχος 109 παρουσιάσαμε ένα εξαιρετικό, αλλά και πολύ δύσκολο adventure, το CYDONIA. Το θέμα του ήταν η προσπάθεια αποικισμού του πλανήτη Αρη. Σχεδόν όλοι συμφωνούν ότι ο πλανήτης αυτός είναι ο πρώτος μετά τη Σελήνη που πρέπει να αποικίσει ο άνθρωπος στην πορεία του για την αδιάκοπη εξερεύνηση του διαστήματος και όχι μόνο. Το Cydonia ήταν ένα adventure που μιλούσε για όλα αυτά, καθώς και για εξωγήινους πολιτισμούς στον Κόκκινο Πλανήτη. Μαζί με το Dig και το Rama είναι τα καλύτερα sci-fi 2D/3D graphic adventures που έχω δει. Η Dreamcatcher απέκτησε τα αποκλειστικά δικαιώματα του παιχνιδιού και το μετονόμασε σε LIGHTBRINGER. Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε DVD και CD έκδοση. Εμείς θα παρουσιάσουμε την DVD έκδοση του παιχνιδιού.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Κέρδισα το παιχνίδι σε έναν διαγωνισμό που διοργάνωσε το The Just Adventure Game site στο Internet (http://www.justadventure.com/). Είχα ήδη κάνει το review του Cydonia στο περιοδικό, ήξερα όλες τις απαντήσεις και πήρα μέρος μόνο και μόνο επειδή, όσοι κέρδιζαν, μπορούσαν να αποκτήσουν την DVD έκδοση του παιχνιδιού. Προς μεγάλη μου έκπληξη κληρώθηκα ανάμεσα σε όσους απάντησαν σωστά και μου έστειλαν το παιχνίδι. Είναι η πρώτη και μοναδική φορά που στάθηκα τυχερός σε ανάλογη κλήρωση. Ετσι, απέκτησα το πρώτο μου DVD παιχνίδι. Η κάρτα γραφικών μου, η Marvel G400 της Matrox, υποστηρίζει hardware DVD, έτσι μόλις την απέκτησα πήρα και το GD-5000 DVD-ROM της Hitachi, για να έχω ένα ολοκληρωμένο σύστημα. Η Marvel G400 με το Dual Head που υποστηρίζει, επιτρέπει να βλέπω τις DVD ταινίες ή και το desktop του υπολογιστή μου στην τηλεόραση. Ετσι φόρτωσα με λαχτάρα το Lightbringer και στήθηκα στην τηλεόρασή μου για να δω την εισαγωγή του παιχνιδιού, που τόσο πολύ με είχε εντυπωσιάσει όταν είχα πρωτοδεί το Cydonia.



ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Το σενάριο του Lightbringer είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικό. Είναι πολύ μεστό και περιέχει πολλά και ενδιαφέροντα νέα στοιχεία. Βρισκόμαστε στο 2012 και διάφορες τεράστιες φυσικές καταστροφές αποδεκάτισαν τον ανθρώπινο πολιτισμό, καθιστώντας τη Γη σχεδόν ακατοίκητη. Ενα ειδικό σκάφος με τριμελές πλήρωμα στέλνεται από το διαστημόπλοιο Prometheus για να εξερευνήσει την περιοχή της Cydonia Mensae του πλανήτη Αρη με απώτερο φυσικά σκοπό την πιθανή αποικισή της.

Επιστρέφοντας στο παιχνίδι, μέσα από μία από τις πιο εντυπωσιακές και ρεαλιστικές εισαγωγές που έχω δει, βλέπεις ότι το μικρό εξερευνητικό σκάφος, προσπαθώντας να προσεδαφιστεί, πέφτει πάνω σε μία παράξενη force field, η οποία οδηγεί το σκάφος σε συντριβή. Εσύ είσαι το μοναδικό μέλος του πληρώματος που δεν τραυματίζεται. Πρέπει να εξερευνήσεις τον πλανήτη και να βρεις την πηγή της force field, ώστε να μπορέσεις να την εξουδετερώσεις. Στη διάρκεια της εξερεύνησής σου θα έρθεις αντιμέτωπος με εξωγήινους πολιτισμούς που επισκέφθηκαν τον πλανήτη Αρη εκατοντάδες χρόνια πριν και έχουν αφήσει πάνω σε αυτόν πολύ σημαντικά κτίρια-βάσεις. Θα μάθεις μία νέα γλώσσα και θα ταξιδέψεις σε μία παλαιότερη εποχή, όταν υπήρχε ζωή πάνω στον Αρη.





Κατά την προσεδάφισή σου στον πλανήτη Αρη πέφτεις πάνω σε ένα αόρατο force field, το οποίο ουσιαστικά αχρηστεύει το σκάφος σου.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ANEIVA/DREAMCATCHER INTERACTIVE (http://www.dreamcatcherinc.com/)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz MMX, 32MB RAM, Windows 95/98, DVD-ROM drive, κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 185MB στον σκληρό. Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει 1 DVD.

Προσωπικά βρήκα το σενάριο του παιχνιδιού εξαιρετικά ενδιαφέρον. Κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον μου από την αρχή ως το τέλος, αν και θα ήθελα περισσότερες λεπτομέρειες για τον πολιτισμό του εξωγήινου πρεσβευτή με τον οποίο έρχεσαι σε επαφή.

Η δράση του παιχνιδιού περιέχει δεκάδες puzzles, ό,τι είδους και κατηγορίας μπορείτε να φανταστείτε. Μην ξεχνάτε ότι βασικός σκοπός σας είναι να βρείτε την πηγή του force filed, που δεν επιτρέπει να περάσετε για να φύγετε με τη lifeboat και να επιστρέψετε στο σκάφος σας.

Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά δύσκολο. Θα σας παιδέψει μέχρι εκεί που δεν πάει. Οπως έγραφα και στο review του Cydonia: "Αν είναι να βάλεις χιλιάδες μαϊμούδες σε έναν χώρο με χιλιάδες υπολογιστές, είναι πιο πιθανό να τελειώσουν πρώτα όλες αυτές οι μαϊμούδες το Monkey Island 4 (που δεν έχει βγει ακόμη), παρά να τελειώσετε το Cydonia...".

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο,τι και να πω για τα γραφικά του παιχνιδιού είναι λίγο. Σας λέω μόνο ότι περιέχει εικόνες και animations παρμένα από πραγματικές αποστολές της ΝΑΣΑ, όπως η αποστολή του Viking το 1976 ή η αποστολή του Pathfinder το 1997! Η εισαγωγή είναι τόσο ρεαλιστική, με αυτές τις φωνές που είναι παρμένες από σταθμούς εκτόξευσης, που θα σας αφήσουν άφωνους. Φυσικά, τα γραφικά είναι 3D rendered και στη μεγάλη πλειονότητά τους προοπτικής πρώτου προσώπου, ενώ όλες σχεδόν οι λεγόμενες cutscenes είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Τα χρώματα είναι εκπληκτικά, πέρα από κάθε υπερβολή. Γενικά τα γραφικά είναι από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους.

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού είναι επίσης εξαιρετικά. Προσωπικά η "λυπημένη" μουσική στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού μού άρεσε τόσο πολύ, που ήθελα να την ακούω συνέχεια, ενώ οι ομιλίες είναι εξίσου καλές. Γενικά η μουσική του δεν είναι κάτι το ανεπανάληπτο, είναι όμως πάρα πολύ καλή και είμαι σίγουρος ότι θα σας αφήσει τις καλύτερες εντυπώσεις. Ειδικά οι σκηνές με το Hovercraft και τη σπηλιά της φάλαινας είναι μοναδικές.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός και λειτουργικός. Η οθόνη δράσης του παιχνιδιού καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολική οθόνης, όπως μία wide screen τηλεόρασης. Ολη η δράση εξελίσσεται στο χώρο αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse εμφανίζονται ταυτόχρονα στο επάνω μέρος της οθόνης τα MAIN MENU και SAVE/LOAD, ενώ στο κάτω μέρος το inventory σας. Για περισσότερες λεπτομέρειες ως προς το χειρισμό του παιχνιδιού διαβάστε το πολύ μικρό και ανεπαρκές για παιχνίδια του είδους manual.



Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse εμφανίζεις τόσο τα βασικά menus στο επάνω μέρος της οθόνης όσο και το inventory σου στο κάτω μέρος.

ΓΕΝΙΚΗ ΑΙΣΘΗΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή και το κυριότερο πειστική. Ειδικά οι σκηνές με την κίνηση του Hovercraft είναι εξαιρετικές. Το παιχνίδι βασίζεται σε πολύ σημαντικές πληροφορίες που έχει δανειστεί από τη NASA και το σοβιετικό διαστημικό πρόγραμμα. Το Martian landscape, το mission data και τα archives του παιχνιδιού παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού και από την πλευρά αυτή το Lightbringer έχει και εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Θα αποκτήσεις πολλές βασικές γνώσεις για το πλανητικό μας σύστημα και πιο συγκεκριμένα για τον Αρη. Το μεγάλο πλεονέκτημα της DVD έκδοσης είναι ότι δεν έχεις πια την ενοχλητική συνεχή αλλαγή των CD-ROMs του παιχνιδιού. Γενικά το Lightbringer είναι ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure, που το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε κάθε φίλο του είδους. Φυσικά, είναι περιττό να τονίσω ότι όσοι έχετε DVD-ROM πρέπει να προτιμήσετε την αντίστοιχη έκδοση.

DVD-ROMs & ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα DVDs για τους υπολογιστές, αν και ξεκίνησαν με μεγάλες προσδοκίες, έχουν ουσιαστικά βαλτώσει. Πριν από περίπου ενάμιση χρόνο είχαν αρχίσει να κυκλοφορούν στην αγορά με γρήγορους ρυθμούς, καθώς περίπου το 1/3 των υπολογιστών που πωλούνταν συνοδευόταν από DVD-ROM αντί για CD-ROM. Σήμερα η κατάσταση έχει αλλάξει ριζικά, μια και ελάχιστοι πια αγοράζουν DVD-ROMs. Η βασικότερη αιτία για την κατάσταση αυτή είναι το γεγονός ότι τελικά τα παιχνίδια δεν μεταπήδησαν από τα CD-ROMs στα DVD-ROMs, παρά τις αντίθετες προβλέψεις, διαψεύδοντας έτσι με τραγικό τρόπο όσους πίστεψαν σε αυτά. Οσοι αγοράζουν στις μέρες μας DVD-ROMs το κάνουν κυρίως για να βλέπουν ταινίες DVD στον υπολογιστή τους και όχι για να παίξουν κάποιο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει σε DVD-ROM. Δεν είναι τυχαίο ότι και εμείς στο περιοδικό δεν έχουμε παρουσιάσει μέχρι τώρα, αν δεν κάνω λάθος φυσικά, κάποιο παιχνίδι σε DVD-ROM.

Η μοναδική ελπίδα για να επικρατήσουν τα DVD-ROMs ήταν τα adventure games. Βλέπετε, ελάχιστα strategy ή action games έχουν κυκλοφορήσει σε 2 CDs. Αντίθετα τα περισσότερα καλά adventures που κυκλοφορούν περιλαμβάνουν από 4 CDs και άνω. Δηλαδή ήταν και είναι από πλευράς χωρητικότητας και γραφικών το προνομιακό είδος για μία τέτοια αλλαγή. Με δεδομένη όμως την κρίση που περνούν τα adventure games στην Αμερική, δεν υπάρχουν πια παιχνίδια που να επιβάλλουν αυτή την αλλαγή. Θα μου πείτε ότι ακόμη και με 1 CD, αν κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι σε DVD πολύ δύσκολα θα αντιγραφεί. Συμφωνώ και επαυξάνω. Προσπαθήστε όμως να πείσετε τις εταιρίες που δεν ακούνε τίποτα...

Η μεγαλύτερη και τελευταία ελπίδα για DVD αποκλειστικά παιχνίδι ήταν το 20,000 Leagues: The Adventure Continues της Southpeak Interactive, η οποία όμως πριν από 2-3 μήνες εγκατέλειψε το σχετικό project, όταν μία έρευνα αγοράς έδειξε ότι τελικά έχουν πουληθεί σχετικά λίγα DVD-ROMs για υπολογιστές και έτσι δεν μπορούσε να σημειώσει τις πωλήσεις που ή ίδια ήλπιζε.

PC



Μιλώντας με τη γυναίκα κυβερνήτη για το τι πρέπει να κάνεις ώστε να επιδιορθώσεις το σκάφος σου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	98

92



Χωρίς καμία αμφιβολία πρόκειται για ένα από τα πιο δύσκολα adventure games που έχω συναντήσει στη ζωή μου. Δεν έχει παράλογους γρίφους, μερικοί όμως από αυτούς είναι τόσο δύσκολοι που μπορούν να σε τρελάνουν. Εχει μάλλον την καλύτερη εισαγωγή που έχω δει σε sci-fi adventure και εκπληκτικά γραφικά. Οσοι έχετε DVD αγοράστε το οπωσδήποτε.

CHESSMASTER 7000

Το "PC Master" έχει υποστηρίξει όσο κανένα άλλο περιοδικό του ειδικού ή γενικού Τύπου τα εμπορικά σκακιστικά προγράμματα που έχουν κυκλοφορήσει στη χώρα μας για τους υπολογιστές. Η σειρά των Chessmasters είναι η κορυφαία στο είδος της και παραμένει η δεύτερη πιο εμπορική στο χώρο των computer games σε ολόκληρο τον κόσμο, πίσω μόνο από το κορυφαίο σε πωλήσεις Myst.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
Ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης (ELO)

ΕΤΑΙΡΙΑ
MINDSCAPE
(http://www.chessmaster.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166 MHz, 24MB RAM, Windows 95, DirectX 6.1, QuickTime 4.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 25MB στον σκληρό.



Το παιχνίδι υποστηρίζει κυμαινόμενο επίπεδο δυσκολίας κατ' επιλογή του χρήστη.

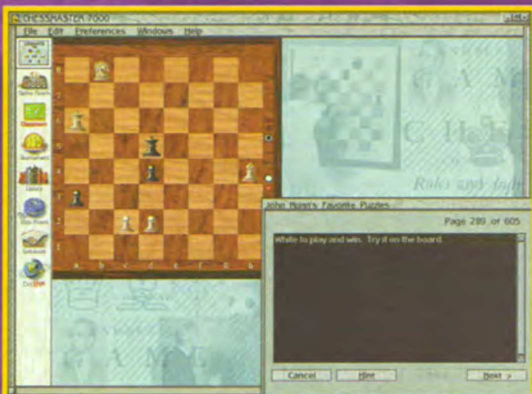
Κοιτάζοντας τα αρχεία μου είδα ότι παρουσιάσαμε το Chessmaster 5000 στο τεύχος 77 (Οκτώβριος 1996), το Chessmaster 5500 DELUXE στο τεύχος 91 και, τέλος, το Chessmaster 6000 στο τεύχος 101. Η σειρά των Chessmasters κρατά αδιαφιλονίκητα τα πρωτεία στο χώρο περίπου 14 χρόνια τώρα. Ελάχιστες φορές απειλήθηκε η σκακιστική αξία του από άλλα σκακιστικά προγράμματα.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά τους. Το 1986 η Mindscape κυκλοφορεί το Chessmaster 2000 και το 1988 το Chessmaster 2100, μία ελαφρώς βελτιωμένη έκδοση του πρώτου. Το 1991 διαθέτει στην κυκλοφορία το Chessmaster 3000, μία πολύ σημαντική έκδοση (σ.σ.: Η τελευταία υπάρχει ακόμη στον υπολογιστή μου για να παίζω όταν θέλω να ξεκουράζομαι), ενώ το 1993 το Chessmaster 4000 Turbo, που περιείχε μία νέα 32bit σκακιστική μηχανή. Το 1996 κυκλοφορεί το Chessmaster 5000 για τα Windows 95, έκδοση που αποτέλεσε επανάσταση για τα δεδομένα του είδους. Κατά τη γνώμη μου πρόκειται για το πιο σημαντικό σκακιστικό πρόγραμμα που κυκλοφόρησε ποτέ. Το 1996 αξιοποιεί τους ορίζοντες που διανοίγει το Internet και ξεκινά το Chessmaster Online. Το 1997 κυκλοφορεί το Chessmaster 5500, το 1998 το Chessmaster 6000 και φέτος το Chessmaster 7000. Το τελευταίο, αν και δεν παρουσιάζει ουσιαστική βελτίωση στη σκακιστική μηχανή του σε σχέση με το Chessmaster 6000, διαθέτει ένα σύνολο βελτιώσεων τόσο στην εν γένει εμφάνισή του όσο και στο τι τελικά μπορεί να προσφέρει στο χρήστη, κάτι που -πιστεύω- είναι το κυριότερο. Ας δούμε, λοιπόν, πιο αναλυτικά τι το διαφορετικό προσφέρει από την προηγούμενη έκδοση:

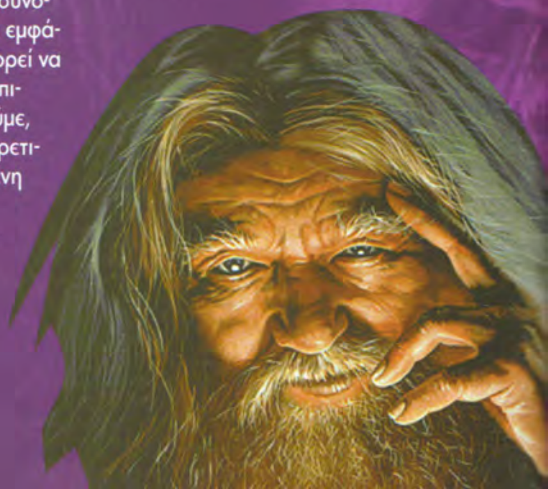
- Νέα, πολύ βελτιωμένη εμφάνιση σε όλα τα επίπεδα και τις επιμέρους λειτουργίες του. Οι σχεδιαστές του έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά. Μόνο και μόνο για τις βελτιώσεις στον τομέα αυτό το πρόγραμμα παίρνει άριστα.
- Καινούρια και άκρως εντυπωσιακή database, από τη γνωστή εταιρία Tasc, η οποία περιέχει πάνω από 500.000 παρτίδες, δηλαδή 200.000 περισσότερες από ό,τι περιείχε το Chessmaster 6000! Η Database βρίσκεται στο δεύτερο CD του προγράμματος.
- Νέα και πλούσια gallery με περισσότερες από 120 έτοιμες διαφορετικές προσωπικότητες, από τις οποίες μπορείς να διαλέξεις τον αντίπαλό σου. Έχεις τη δυνατότητα να επιλέξεις μεταξύ 80 και άνω "ανθρώπινων" προσωπικοτήτων, 3 Grandmasters και 1 Chessmaster. Φυσικά, μπορείς να φτιάξεις οποιαδήποτε δική σου θέλεις να έχεις ως αντίπαλο.

- Ειδικό "Kids Room" για να παίζουν τα παιδιά σκάκι ή/και να μάθουν πώς παίζεται το παιχνίδι. Υπάρχει ειδική





Δύο από τα πιο διάσημα σκακιστικά προβλήματα. Εργα τέχνης!



video-παρουσίαση από τον Josh Waitzkin, ο οποίος έγινε διεθνής μαιτρ στα 16 του! Εξαιρετική δουλειά!

- Παιχνίδι μέσω TCP/IP, LAN ή modem. Δυστυχώς, η ευρωπαϊκή έκδοση δεν επιτρέπει σύνδεση με τον Multiplayer server MPlayer.com, όπου μπορείς να παίξεις παρτίδες με παίκτες από όλο τον κόσμο, όπως συνέβαινε στο Chessmaster 6000. Αυτό είναι δυνατόν μόνο στην αμερικανική έκδοση του Chessmaster 7000. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί έχει γίνει αυτός ο διαχωρισμός.
- Νέα και πολύ όμορφα σκακιστικά σετ.
- Μικρότερης σημασίας βελτιώσεις που δεν είναι δυνατόν να παρουσιαστούν σε ένα δισέλιδο άρθρο.

Ας δούμε, όμως, μερικά από τα πιο σημαντικά νέα στοιχεία του προγράμματος.

Ξεκινώντας το πρόγραμμα σε καλεί να λύσεις ένα σκακιστικό πρόβλημα, στο οποίο πρέπει να κάνεις ματ σε μία κίνηση. Φυσικά, το πρόβλημα είναι διαφορετικό κάθε φορά. Αφού δώσεις ένα όνομα με το οποίο θα σε αναγνωρίζει το πρόγραμμα, περνάς στην οθόνη από την οποία επιλέγεις τι ακριβώς θέλεις να κάνεις. Οι επιλογές είναι: Library, Classroom, Tournament, Game Room, Database, Kids Room και CMLiVe.

Στην επιλογή Library μπορείς να δεις μία από τις πολύ εντυπωσιακές κλασικές παρτίδες που περιέχει, οι οποίες καλύπτουν την περίοδο από το 1970 έως το 1999.

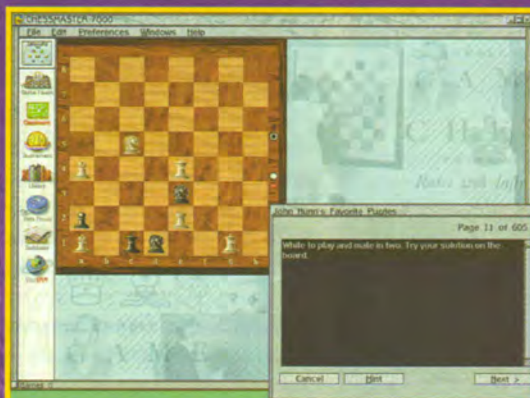
Στην Classroom, αφού πρώτα διαλέξεις ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας, μπορείς να τεστάρεις τον εαυτό σου σε διάφορα προβλήματα και θέσεις. Η δουλειά που έχει γίνει και εδώ είναι εκπληκτική. Σημειωτέον ότι στο επίπεδο δυσκολίας Begining περιέχονται στρατηγικές από τον Yasser Seirawan, γνωστό Αμερικανό Grandmaster και εκδότη σκακιστικού περιοδικού, ενώ στο επίπεδο δυσκολίας Intermediate έχουν συμπεριληφθεί μαθήματα του Bruce Pandolfini, εκπαιδευτή του Josh Waitzkin.

Στην επιλογή Tournament διαλέγεις παίκτες και παίζεις ένα σκακιστικό τουρνουά. Επιλέγεις πρώτα τον αντίπαλο ή τους αντιπάλους σου και κατόπιν τον παίκτη σου, τον οποίο εν τω μεταξύ μπορείς να έχεις διαμορφώσει. Εχεις τη δυνατότητα να παίξεις και rated παρτίδες, δηλαδή παρτίδες που θα μετρηθούν και από τις οποίες, ανάλογα με τα αποτελέσματα που θα φέρεις, θα διαμορφωθεί το προσωπικό σου ELO, με το οποίο θα συμμετέχεις στα διάφορα τουρνουά μέσω του παιχνιδιού.

Στην επιλογή Game Room παίζεις μία παρτίδα σε οποιοδήποτε στυλ ή χρονικό όριο θέλεις και χωρίς καμία άλλη δέσμευση. Χαρακτηριστικό είναι ότι εδώ μπορείς να παίρνεις πίσω λανθασμένες κινήσεις, κάτι που είναι αδύνατον στις παρτίδες τουρνουά και τις rated παρτίδες.

Η επιλογής Database αποκτάς πρόσβαση στις 500.000 παρτίδες που περιέχει το παιχνίδι. Πρόκειται για μία τεράστια database, με την οποία, αν καταπιαστείς, θα ασχολείσαι επί μήνες.

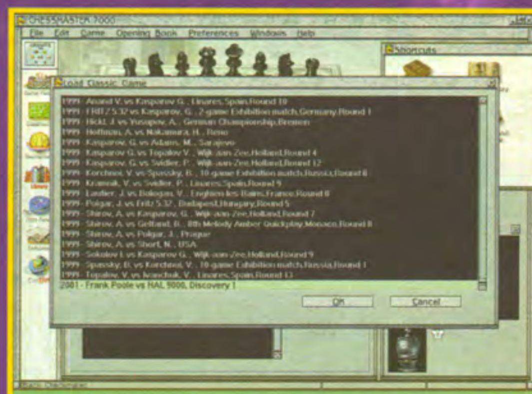
Στην επιλογή Kids Room είναι για να παίζουν παιδιά. Ολα είναι διαμορφωμένα έτσι ώστε να είναι ελκυστικά σε ένα παιδί - από την εμφάνιση της σκακιέρας μέχρι και τα τεστ εκμάθησης των σκακιστικών κανόνων. Εξαιρετική ιδέα.



Τα κατάφερα πάλι... Βρήκα bug σε ένα πρόβλημα του παιχνιδιού! Στο πρόβλημα των δύο κινήσεων που βλέπετε λείπει ένα μαύρο πιόνι από το τετράγωνο Γ4.

Τέλος, στην επιλογή CMLiVe, στις συνδέσεις μέσω TCP/IP ή LAN μπορούν να συνδεθούν μέχρι και 16 παίκτες και να παίξουν ένα κανονικό τουρνουά. Η απορία μου παραμένει: Γιατί δεν υπάρχει στην ευρωπαϊκή έκδοση η δυνατότητα σύνδεσης με το MPLayer.com, όπου μπορείς να παίξεις σκάκι σε κανονικό χρόνο με δεκάδες παίκτες από όλον τον κόσμο;

Προσωπικά, επειδή βρίσκω κουραστικές τις τρισδιάστατες σκακιέρες, προτιμώ να διαλέγω μία κλασική 2D σκακιέρα. Σταθερή προτίμησή μου είναι η 2D Maple με Staunton Black and White πιόνια. Τη σκακιέρα τη ρυθμίζεις από την επιλογή Preferences\Chess Set. Ετσι, έχεις περισσότερο χώρο στο βασικό παράθυρο για να ανοίξεις άλλα βοηθητικά παράθυρα. Ως τέτοια σας συνιστώ τα Game Status, Visual Thinking και Thinking Lines. Ολες αυτές οι επιλογές υπάρχουν στην κεντρική μπάρα, στο επάνω μέρος του προγράμματος, στην επιλογή Windows.



Διαλέγοντας μία από τις κλασικές παρτίδες που περιέχει το παιχνίδι.

Το manual του προγράμματος είναι εκπληκτικό. Εξηγεί τα πάντα και ο χρήστης που θα το διαβάσει δεν θα συναντήσει καμία δυσκολία στο χειρισμό του προγράμματος. Φυσικά, όπως πάντα, η Mindscape έχει προσθέσει στο manual σημαντικές και ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του σκακιού - και όχι μόνο.

Αξίζει, τελικά, το Chessmaster 7000 τα λεφτά του; Χωρίς κανέναν δισταγμό δηλώνω ότι αξίζει μέχρι και την τελευταία δεκάρα που θα πληρώσετε γι' αυτό. Θα ικανοποιήσει ολοκληρωτικά αφ' ενός τον νέο και άπειρο φίλο του σκακιού, που θέλει να παίζει είτε για τη διασκέδασή του είτε για να βλέπει ορισμένα "ελαφριά" σκακιστικά προβλήματα, και αφ' ετέρου τον έμπειρο σκακιστή, αφού η δυνατή chess engine που διαθέτει ο τίτλος δεν χαρίζεται σε κανέναν. Οσοι αγαπάτε το σκάκι πρέπει να το αποκτήσετε οπωσδήποτε. Είναι το καλύτερο δώρο που μπορείτε να κάνετε στον εαυτό σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΣΚΑΚ. ΑΞΙΑ	90

96



Χωρίς καμία αμφιβολία το καλύτερο εμπορικό σκάκι που κυκλοφορεί για τα PCs. Το Chessmaster 7000 έρχεται με ένα σύνολο βελτιώσεων που το καθιστούν πολύ πιο λειτουργικό, φιλικό και ευχάριστο προς το χρήστη. Η database με τις πάνω από 500.000 παρτίδες που διαθέτει είναι εξαιρετική από κάθε πλευρά και απευθύνεται πια και σε σκακιστές ανώτερου επιπέδου.

HINTS & TIPS

Ελπίζω να περάσατε καλά το Πάσχα και να μη βαρυστομαχιάσατε, καθώς απαιτείται πολλή δουλειά για να ολοκληρώσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Για εκείνους όμως που όντως βαρυστομάχιασαν κατά τη "βρώση του οβελία" (ποιος είμαι, ο Πατάκης;), θα διευκολύνουμε τη ζωή τους με 11 cheats - συμπεριλαμβανομένης της συνέχειας της Βοήθειας για το Messiah που είχαμε αφήσει ανολοκλήρωτη στο προηγούμενο τεύχος. Σας εύχομαι καλό gaming.

του Πέτρου Παπαθανασίου

ALIEN NATIONS

Παιδεύεστε με αυτό το διασκεδαστικό, τύπου Settlers, γερμανικό παιχνίδι στρατηγικής; Όχι πια. Αν θέλετε η φυλή σας να κυριαρχήσει με κάθε μέσο, πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Cashcow:** Προστίθενται $5.000 στο λογαριασμό σας.
- **Choco:** Μέγιστος αριθμός chocolate cakes.
- **Iamhungry:** Μέγιστη ποσότητα τροφής.
- **Ironman:** Μέγιστη ποσότητα σιδήρου.
- **Juice:** Μέγιστη ποσότητα mushroom juice.
- **Lolly:** Μέγιστος αριθμός lollypops.

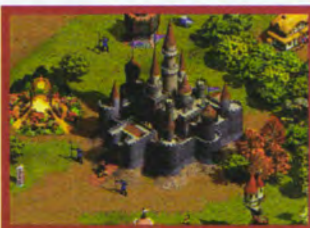


- **Lumberjack:** Μέγιστη ποσότητα ξύλου.
- **Magiceye:** Εμφανίζεται ολόκληρος ο χάρτης.
- **Rain:** Μέγιστος αριθμός maggots.
- **Stonemason:** Μέγιστη ποσότητα πέτρας.
- **Wartime:** Μέγιστη ποσότητα όπλων.
- **Winner:** Λήγει η αποστολή με ήττα.



MAJESTY

Μπορεί να μην το βαθμολογήσαμε με τον πλέον καλό βαθμό, αλλά υποστηρίζουμε το Majesty και τους παίκτες του με μερικά cheats που προμηθευτήκαμε.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Enter και εισαγάγετε τις ακόλουθες προτάσεις:

- **victory is mine:** Για να κερδίσετε επί τόπου το παιχνίδι.
- **i'm a loser baby:** Για να χάσετε το παιχνίδι.
- **fill this bag:** Για να προσθέσετε 10.000 χρυσό στον κουμπαρά σας.
- **revelation:** Για να αποκαλυφθεί πλήρως ο χάρτης.
- **build anything:** Για να έχετε στη διάθεσή σας όλα τα κτίρια.



- **give me power:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα spells.
- **cheezy towers:** Για να μην υπάρχει περιορισμός στην απόσταση στην οποία επιδρά ένα spell.
- **restoration:** Για να επανέλθουν τα hit points στο μέγιστο.
- **frame it:** Για να εμφανιστεί το frame rate του παιχνιδιού.
- **grow up:** Για να ανέβει 5 levels ο επιλεγμένος ήρωας.

MESSIAH

Συνεχίζοντας από εκεί που είχαμε μείνει στο προηγούμενο



τεύχος, σας προσφέρουμε καμιά πενηνταριά επιπλέον κωδικούς (μη σας τους δώσουμε όλους και πνιγείτε), με τους οποίους θα μπορείτε να δημιουργείτε όπλα, πυρομαχικά και χαρακτήρες εκ του μηδενός. Σας υπενθυμίζουμε ότι οι κωδικοί πρέπει να πληκτρολογηθούν -με σταθερό ρυθμό και όχι πολύ γρήγορα- κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αφού πρώτα πατήσετε το Esc.

- **Δημιουργία όπλων/πυρομαχικών:**
  - **Boomstick:** Pumpgun
  - **Buzzbuzz:** Buzzsaw
  - **Coolfx:** Maser
  - **Coolof:** Pak Gun
  - **Gamespot ή illbeback:** Πυρομαχικά
  - **Lightmeup:** Φλογοβόλο
  - **Rapidfire:** Πολυβόλο
  - **Slicedice:** Maimer
  - **Softwareboys ή Getsome:** Χειροβομβίδες
  - **Stickaround:** Harpoongun
  - **Voodooextreme:** Μπαζούκας
- **Δημιουργία χαρακτήρων του παιχνιδιού:**
  - **Lcop:** Light Cop
  - **Mcop:** Medium Cop
  - **Hcop:** Heavy Cop
  - **Rcop:** Riot Cop
  - **Guncmndr:** Gun Commander
  - **Incharge:** Domina
  - **Mynightmare:** Armored Behemoth
  - **Cantseemyface:** Welder
  - **Workinman:** Worker
  - **Egghead:** Scientist



- **Glowstick:** Radiation Worker
- **Smellyguy:** Chot 1
- **Nohygiene:** Chot 2
- **Idiotdance:** Chot 3
- **Scumbucket:** Chot 4
- **Chotling:** Chot Dwarf
- **Smellysteroids:** Chot Behemoth
- **Fungirl:** Fungirl
- **Workit:** Prostitute 1
- **Mansdream:** Prostitute 2
- **Specialguy:** Hung
- **Averagejoe:** Male Dweller 1
- **Averagejack:** Male Dweller 2
- **Averagejohn:** Male Dweller 3
- **Janeplain:** Female Dweller 1
- **Jillplain:** Female Dweller 2
- **Femfatale:** Subgirl 1
- **Nastyone:** Subgirl 2
- **Varmint:** Rat
- **Bestfriend:** Barman
- **Bringmeadrink:** Waitress
- **Bustamove:** Dancer 1
- **Cutarug:** Dancer 2
- **Mixalot:** DJ
- **Tophat:** Pimp Daddy
- **Onsteroids:** Behemoth

SOUTH PARK RALLY

Οι οδηγίες που ακολουθούν δεν αποτελούν ακριβώς cheats γι' αυτό το διασκεδαστικό (για τα αμερικανικά μέτρα) παιχνίδι, αλλά περισσότερο την περιγραφή της μεθόδου με την οποία θα αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα μυστικά του παιχνιδιού, με απολύτως "νόμιμο" τρόπο.

- Για να μπείτε σε cheat mode, πρέπει να ολοκληρώσετε το championship mode, χωρίς τη χρήση token. Στο cheat mode θα έχετε στη διάθεσή σας όλες τις πίστες, όλα τα αυτοκίνητα και πολλές άλλες επιλογές.
- Για να παίξετε ως Bebe, πρέπει να χάσετε τον αγώνα Cowdays, χωρίς να πάρετε κανένα health power up.



- Για να παίξετε ως Big Gay Al, πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα Pink Lemonade.
- Για να παίξετε ως Cartman Cop, πρέπει να χτυπήσετε τον Chicken Lover πέντε φορές με salty balls κατά τη διάρκεια του αγώνα Read a Book Day.
- Για να παίξετε ως Damian, πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα New Year και να είστε ο μοναδικός αγωνιζόμενος που θα αγγίξει το millennium key.



- Για να παίξετε ως Grandpa, πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα Halloween.
- Για να παίξετε ως Ike, πρέπει να μαζέψετε τα κρυμμένα power ups πάνω από το αεροπλάνο στον αγώνα Memorial Day.
- Για να παίξετε ως Jesus (Ιησούς Χριστός νικά...), πρέπει να κερδίσετε στον αγώνα Christmas.
- Για να παίξετε ως Marvin, πρέπει



να κερδίσετε τον αγώνα Thanksgiving, χωρίς όμως να μαζέψετε καμία γαλοπούλα.
- Για να παίξετε ως Mephisto, πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα Independence Day.
- Για να παίξετε ως Mr. Mackey, πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα Spring Cleaning.
- Για να παίξετε ως Satan (ξανά, Ιησούς Χριστός νικά...), πρέπει να κερδίσετε τον αγώνα New Year.
- Για να παίξετε ως Shelly, πρέπει να μαζέψετε τα κρυμμένα pick-ups στον αγώνα Valentine's Day. Τα δύο πρώτα βρίσκονται, από ένα σε κάθε πύργο, το τρίτο πίσω από την εικόνα του Skater στη ζούγκλα.
- Για να παίξετε ως Terrace και Phillip, πρέπει να μαζέψετε τα 4 power-ups στον αγώνα Christmas.
- Για να παίξετε ως Visitor, πρέπει να μαζέψετε τα κρυμμένα power-ups στον αγώνα Memorial Day. Το ένα βρίσκεται πάνω από το πρώτο checkpoint και το δεύτερο μεταξύ του τέταρτου checkpoint και της ξύλινης γέφυρας.

CHEATS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Σε αυτό το τεύχος σάς έχουμε κόλπα που έστειλε ο αναγνώστης μας Κωνσταντίνος Κολιόπουλος για τα F22 Lightning 3 και Star Trek: Armada (για να ικανοποιηθούν και οι Trekkies).



F22 LIGHTNING 3

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε τα πλήκτρα Ctrl και Enter. Στη συνέχεια, γράψτε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν και έπειτα πατήστε το Enter:
the truth is out there: Για να αποκτήσετε άπειρα πυρομαχικά.



fight the future: Για να ξαναφορτωθεί το αεροσκάφος με τα αρχικά. πυρομαχικά.
trust no one: God Mode.



black oil: Για να φουλάρετε τα καύσιμα.
i want to believe: Για να μην ξανατσακιστείτε.
this isn't happening: Υγεία.

STAR TREK: ARMADA

Ο αναγνώστης μας έβαλε το λιθαράκι του για να μη μείνουν οι λάτρεις του Star Trek παραπονεμένοι, αφού εμείς



παραθέσαμε κόλπα για το αντίπαλο Force Commander. Πατήστε το Enter ενώ παίζετε και εισαγάγετε:
kobayashimaru: Για να προχωρήσετε στην επόμενη απο-



στολή.
showmethemoney: Για να αποκτήσετε πιο πολλά λεφτά.
phonehome: Chat list στο multiplayer.
screwyouguysimgoinghome: Boot list στο multiplayer.
canofwhoopass: Για περιορισμένο AI των σκαφών σας.

HINTS & TIPS

SPEED BUSTERS

Για να δούμε τι μπορούμε να κάνουμε, για να διευκολύνουμε τη ζωή μας σε αυτό το φαντασμαγορικό racing game. Οι ακόλουθοι κωδικοί πρέπει να εισαχθούν στο ξεκίνημα κάθε αγώνα, ώστε να λειτουργήσουν.



- **Blackice:** Ο έλεγχος του αυτοκινήτου καθίσταται εντελώς απαράδεκτος.
- **Choperview:** Ο μικρός χάρτης στο άκρο της οθόνης μετατρέπεται σε κάμερα που απεικονίζει τα πράγματα από ελικόπτερο.
- **Crazyedie:** Δεν έχετε πια φρένα (αυτό το cheat αφιερώνεται στους τρελούς της παρέας).
- **Fulofit:** Αποκτάτε Nitro σε απεριόριστες ποσότητες.



- **Hwy69:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα.
- **Notimelim:** Εξαφανίζονται τα αχώνευτα checkpoints στο arcade mode.
- **Tagkiller:** Κάθε φορά που υπάρχει επαφή του πίσω προφυλακτήρα οποιουδήποτε αυτοκινήτου (συμπεριλαμβανομένου του δικού σας), ο συγκεκριμένος αγωνιζόμενος μεταφέρεται στην αρχή της πίστας. Προσοχή, λοιπόν, στα νώτα σας.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Προβλέπεται μεγάλος χαμός μεταξύ των fans του Force Commander και των Trekkies του Armada. Εμείς, για να ικανοποιήσουμε και τους μεν και τους δε, παραθέτουμε cheats και για τους δύο τίτλους (δείτε επίσης το cheat που μας έστειλε αναγνώστης στο αντίστοιχο box της στήλης).



Οι παίκτες του FC έχουν στη διάθεσή τους μία πλούσια συλλογή από κόλπα και κωδικούς. Αναλυτικά έχουμε:

Απεριόριστος αριθμός Command Points:

Στο μενού επιλογής παίκτη επιλέξτε τη δημιουργία νέου παίκτη και δώστε του το όνομα TheGalaxyIsYours (ακριβώς με αυτή τη μορφή). Κάνετε διπλό κλικ πάνω στο όνομα. Στο εξής, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όποτε πατάτε το πλήκτρο "M" αποκτάτε 500 Command Points.

Εχοντας μάλιστα ενεργοποιήσει το συγκεκριμένο cheat, στο κυρίως μέρος του παιχνιδιού, διατίθενται επιπλέον cheats μέσω του πατήματος των συνδυασμών πλήκτρων που ακολουθούν:

- **Ctrl + W:** Λήξη της αποστολής με νίκη.
- **Ctrl + 8:** Εμφανίζονται όλες οι ενεργοί μονάδες.
- **Ctrl + Shift + 8:** Εμφανίζονται όλες οι μονάδες.
- **Ctrl + 9:** Ακυρώνεται το Fog of War.

Πρόσβαση σε όλες τις αποστολές:

Πάλι στο μενού επιλογής παίκτη δημιουργήστε νέο παίκτη με όνομα TheWorldIsYours. Ξανακάνετε διπλό κλικ. Αυτό ήταν... Εχετε πλέον αποκτήσει πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

TRICK STYLE

Οσοι έχουν δει την ταινία "Back to the Future 2" θα θυμούνται τα ιπτάμενα skateboards που χρησιμοποιούσαν οι πιτσιρικάδες του μέλλοντος. Από ό,τι φαίνεται, όχι μόνο την έχει δει ο κατασκευαστής του Trick Style, αλλά πρέπει να είναι και η αγαπημένη του ταινία, καθώς κύριο θέμα του παιχνιδιού αυτού είναι ακριβώς τα ιπτάμενα skateboards του μέλλοντος. Για να μη φάμε κι εμείς τα μούτρα μας με αυτό το παράδοξο παιχνίδι, έχουμε στο τσεπάκι μας μερικούς χρήσιμους κωδικούς.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε:

- **Citybeacons:** Για άμεση νίκη.
- **Iwish:** Για απεριόριστο χρόνο στη διάθεσή μας.



- **Inflatedego:** Για να μπείτε στο mode των "υδροκέφαλων".

Επίσης, στο παιχνίδι υπάρχουν και τρία μυστικά boards. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε καθένα από αυτά κάνετε τα εξής:

- **COMBAT BOARD:** Νικήστε τον U.K. Boss.
- **STUNT BOARD:** Νικήστε τον Japan Boss.
- **TURBO BOARD:** Νικήστε τον U.S. Boss.

TOTAL ANNIHILATION - KINGDOMS

Μιλάμε για ΤΟ strategy πραγματικού χρόνου (μήπως είμαι προκατειλημμένος;). Καθαρίστε τη δουλειά, εύκολα και γρήγορα. Οι ακόλουθοι κωδικοί λειτουργούν σε skirmish και multiplayer παιχνίδια.

Ξεκινήστε το παιχνίδι και πατήστε το Enter, για να εμφανιστεί μια κονσόλα μηνυμάτων. Πληκτρολογήστε στη συνέχεια τον κωδικό και ξαναπατήστε Enter για να ενεργοποιηθεί το cheat. Εισάγετε πάλι τον ίδιο κωδικό, όποτε θέλετε να το απενεργοποιήσετε.

- **atm:** Αυξήστε το μέταλλο και την ενέργεια κατά 1.000.
- **bps:** Εμφανίζει το data transfer σε multiplayer mode.
- **clock:** Εμφανίζει το ρολόι του παιχνιδιού.
- **cdstart ή cdplay:** Παίζει η μουσική από το CD.
- **cdstop:** Σταματάει η μουσική από το CD.
- **doubleshot:** Διπλασιάζεται το damage που προκαλεί το όπλο.
- **halfshot:** Υποδιπλασιάζεται το damage που προκαλεί το όπλο.
- **ilose:** Χάνετε το παιχνίδι.
- **iwin:** Κερδίζετε το παιχνίδι.
- **kill:** Καταστρέφονται όλες οι μονάδες.
- **light 1000:** Πιο σκούρες κατασκευές.
- **light:** Κατάμαυρες κατασκευές.
- **logo [1-9]:** Αλλαγή του χρώματος του αντιπάλου στο skirmish mode.
- **mapping:** Μαυρίζει ολόκληρη η οθόνη.
- **noenergy:** Μείωση της ενέργειας.
- **nometal:** Μείωση του μετάλλου.
- **nowisee ή los:** Εμφανίζει τον πλήρη χάρτη και όλες τις μονάδες πάνω σε αυτόν.
- **shadow:** Ενεργοποιείται/Ακυρώνεται το object shadowing.
- **showranges:** Εμφανίζεται η απόσταση από τη μονάδα, όταν πατάτε το Shift και ο pointer βρίσκεται πάνω από αυτήν.



- **sing:** Οι μονάδες αρχίζουν να τραγουδούν όταν γίνονται highlighted.
- **view [0-3]:** Μαθαίνετε την ποσότητα της ενέργειας και των μετάλλων του αντιπάλου.

WARZONE 2100

Για να ξεμπλέξετε την κατάσταση στις μάχες των μεταλλικών μαχητών σας και να ασχοληθείτε επιτέλους με κάποιον νεότερο τίτλο, ιδού μερικά κολπάκια.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "T" και εισάγετε κάποια από τις παρακάτω φράσεις. Μετά το τέλος της πληκτρολόγησης πατάτε πάντα Enter. Επίσης, τα cheats ισχύουν μόνο για τα παιχνίδια που διαθέτουν το patch έκδοσης 1.01 ή νεότερη.

- **Biffer baker:** Για να γίνουν οι μονάδες σας -σχεδόν- ανίκητες.
- **Double up:** Για να διπλασιαστεί η ισχύς των μονάδων σας.
- **Easy:** Για να θέσετε το παιχνίδι στο εύκολο επίπεδο.
- **Normal:** Για να θέσετε το παιχνίδι στο μέσο επίπεδο.
- **Hard:** Για να θέσετε το παιχνίδι στο δύσκολο επίπεδο.
- **Get of my land:** Για να καταστραφούν όλες οι εχθρικές μονάδες του χάρτη.
- **Hallo mein schatz:** Για να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή.
- **How fast:** Για να εμφανιστεί η ταχύτητα του παιχνιδιού.
- **John kettley:** Για εναλλαγή του καιρού (χιόνι, βροχή, καλοκαιρία)
- **Kill selected:** Για να καταστραφεί η επιλεγμένη μονάδα.
- **Shakey:** Για να αναταράσσεται η οθόνη σε κάθε έκρηξη.



- **Show me the power ή Whale fin:** Για να παραλάβετε επιπλέον 1.000 power.
- **Sparkle green:** Για να ισχυροποιηθούν οι μονάδες σας.
- **Time toggle:** Για να σταματήσει/ξεκινήσει το χρονόμετρο της αποστολής.
- **Timedemo:** Για να εμφανιστούν το frame rate και τα δεδομένα της gfx μηχανής.
- **Work harder:** Για να ολοκληρωθούν όλες οι υπό εξέλιξη έρευνες.

Επίσης υπάρχει μία μέθοδος για να αποκτήσετε 16.000.000 power! Στο αντίστοιχο directory κάθε save game υπάρχει ένα αρχείο με την κατάληξη .gam. Ανοίξτε το με οποιονδήποτε hex editor, βρείτε τις δεκαεξαδικές τιμές 52, 53 και 54 και αλλάξτε τις σε FF. Αν γίνει ολοκληρωμένη η μετατροπή, όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι από τη συγκεκριμένη σωσμένη θέση το power σας θα έχει πάρει την τιμή 16.000.000. Προσοχή, κάθε φορά που επεμβαίνετε σε save game, κρατάτε πρώτα ένα backup για την περίπτωση που κάτι πάει στραβά.

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
ABOMINATION	117
AGE OF EMPIRES 2	111
AGE OF WONDERS	116
AIRLINE TYCOON	119
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BATTLEZONE 2	115
BRAVEHEART	111
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111
CODENAME EAGLE	121
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115
CUTTHROATS	115
DEER HUNTER 3	113
DELTA FORCE 2	114
DESCENT: FREESPACE 2	115
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DRIVER	115
DUNGEON KEEPER 2	111
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EXPENDABLE	111, 121
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115
FALCON 4.0	112
FIFA 2000	112
FINAL FANTASY VII	112, 115
FLANKER 2.0	116
FORCE 21	114
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GP 500	116
GRAND THEFT AUTO 2	112
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114
HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA	117
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HYPE, THE TIME QUEST	120
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113, 114
INTERSTATE '82	119
JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES	117
KINGPIN	120
LABYRINTH OF LIGHT	117
LEGO RACERS	113
LEGO ROCK RAIDERS	116
MEAT PUPPET	119
MESSIAH	121
MIGHT & MAGIC VI	115
MOB RULE	119
MORTYR	116
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 4	113
NERF ARENA BLAST	117
NHL 2000	112
NOCTURNE	113
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
PANZER COMMANDER	117
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PHARAOH	114, 115
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
QUAKE 3 ARENA	114
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
RAYMAN 2	120
RECOIL	119
RESIDENT EVIL 2	115
REVENANT	114
ROLLERCOASTER TYCOON	119
SEVEN KINGDOMS 2	117
SHADOW COMPANY	114
SINISTAR UNLEASHED	120
SLAVE ZERO	117
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)	117
STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
SUPREME SNOWBOARDING	120
SWAT 3	113
TARZAN	114
THE SIMS	117
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOMB RAIDER 4	114
TOY STORY 2	116
TZAR (DEMO)	117
ULTIMA IX: ASCENSION	119
UNREAL TOURNAMENT	113
URBAN CHAOS	115
VIRUS 2000	117
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WHEEL OF TIME	116
WORLD WAR II: G.I.	117

PLANESCAPE TORMENT

Τα λόγια περιττεύουν όταν πρόκειται για ένα από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει, κατά την ταπεινή μου άποψη. Διατήρησε όλα τα καλά στοιχεία από το Baldur's Gate, πρόσθεσε μερικά ακόμα -καθαρό RPG, τρομερά εφέ, καλύτερο χειρισμό- και ιδού το Torment.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Δεν περίμενα η πρώτη λύση που θα αναλάμβανα να φέρω εις πέρας να είναι τόσο δύσκολη! Υπεύθυνες γι' αυτό είναι οι Black Isle και Interplay, οι οποίες δημιούργησαν αυτό το κορυφαίο RPG. Το Torment το τέλειωσα τρεις φορές (!) και κάθε φορά που το έπαιζα έβρισκα κάτι καινούριο. Υποψιάζομαι ότι ίσως μου έχουν ξεφύγει ακόμα πολλά, αφού είναι τρομερά πολύπλοκο και πολύπλευρο. Η λύση είναι γραμμένη περιληπτικά και αυτό διότι, εάν αναφερόμουν εκτενέστερα σε όλα τα υπό-quests, θα καταλάμβανε το μισό περιοδικό. Η σειρά των ενεργειών που ακολουθώ για να παρουσιάσω τη λύση δεν είναι η μόνη, απλώς αυτήν προτίμησα εγώ. Προχωρώ σε μερικές γενικές συμβουλές, πριν να αρχίσετε το παιχνίδι.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Μάθετε πολύ καλά το χειρισμό. Κάνετε συχνά Quick Save, ενώ στις μάχες το Space είναι "must". Μπορεί να χαλάει λίγο τα εφέ των spells, αλλά σας γλιτώνει από βιαστικές κινήσεις και λάθη. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι, αφού έχετε κάνει Pause, μπορείτε να μπείτε στο inventory και να κάνετε ό,τι θέλετε, χωρίς το παιχνίδι να συνεχίζει (όπως συνέβαινε με το Baldur's Gate). Τι μπορείτε να κάνετε με αυτό το κόλπο; Πολύ απλά, αντί μέσω του Quick Menu (βγαίνει με δεξί κλικ) να κάνετε ένα ένα τα Heal σας, μπορείτε να τα κάνετε μαζικά από το inventory. Οπότε, αν η μάχη εξελίσσεται άσχημα και η κατάστασή σας χειροτερεύει, κάνετε Pause, μπαίνετε στο inventory, εφαρμόζετε όλα τα γιατροσόφια και μόλις ξαναβγείτε στην Game Screen, έχετε κάργα Hit Points.

Μια και ο λόγος για γιατροσόφια, κουβαλάτε πάντα μαζί σας Needles&Thread και Bandages. Οι μεν πρώτες δίνουν 6 Hit Points, ενώ οι επίδεσμοι 3 Hit Points. Οπότε, έχοντας σε κάθε χαρακτήρα σας από 10 Needles (συμφέρουν πιο πολύ από τα Bandages) είστε εντάξει. Η επόμενη συμβουλή μου αφορά στα Level Up: Προτού κάνετε κλικ στη Status Screen, κάνετε Save και αν δεν σας αρέσουν τα αποτελέσματα, επιχειρήστε Load και δοκιμάστε ξανά την τύχη σας. Ενδεικτικά σας αναφέρω, να δεχτείτε αποτέλεσμα άνω των 7 Hit Points στο Level Up για Fight-







Ετοιμοι για μία μάχη-πρόκληση.



Εάν ανοίξετε το Box που σας έχει φορτώσει ο Mar, θα αντιμετωπίσετε αυτό το τέρας.

ers, 4 (6 max) και άνω για Thief, 3 (4 max) για Mage, 6 (8 max) για Priest και για Multiclass χαρακτήρες ακριβώς τα μισά. Ετσι, σε κάθε Level Up οι χαρακτήρες σας θα παίρνουν τα μεγαλύτερα δυνατά Hit Points. Πολύ χρήσιμο είναι και το Journal, το οποίο ενημερώνεται για τα πάντα στο παιχνίδι.

Κλείνοντας, θα σας συνιστούσα να βάλετε το Patch του Torment, αφού βελτιώνει σαφώς την ταχύτητα του παιχνιδιού, καθώς και μερικά ακόμα bugs και λεπτομέρειες. Προχωρούμε στη λύση. Ξεκινάτε να παίζετε το παιχνίδι στο...

MORTUARY

Το παιχνίδι ξεκινάει στο Level 2 του Mortuary. Με το που σηκωθείτε από τον πάγκο στον οποίο ήσαστε ξαπλωμένος, επειδή σας θεωρούσαν νεκρό, σας μιλάει ένα ιπτάμενο κρανίο, ο Morte. Εν περιλήψει σας ενημερώνει ότι βρίσκεστε στο νεκροτομείο, επειδή σας θεωρούν νεκρό. Επίσης, σας λέει ότι έχετε τρομερά σημάδια στο σώμα και ότι στην πλάτη σας είναι χαραγμένες κάποιες ουλές, σαν σημείωμα, οι οποίες σας προτρέπουν να ψάξετε για το χαμένο σας Journal και να βρείτε τον Pharod, όποιος και να 'ναι αυτός. Ο Morte, εν συνεχεία, σας λέει ότι πρέπει να δραπετεύσετε και για να το πετύχετε, πρέπει να πάρετε τα κλειδιά που κουβαλάει ένα από τα zombies. Τελειώνοντας τη συζήτηση ο Morte γίνεται το πρώτο μέλος της ομάδας σας.

Ψάξτε τα συρτάρια και πάρτε τους επιδέσμους και το Scalpel, το πρώτο όπλο σας, το οποίο κάνετε και Equip. Για να πάρετε το Key που ψάχνετε, πρέπει είτε να σκοτώσετε όλα τα zombies, είτε να δείτε ποιο από όλα το κουβαλάει και να σκοτώσετε μόνο αυτό. Το zombie που έχει το Key είναι το 782. Σκοτώστε το και πάρτε το Preparation Room Key. Ανοίξτε την πόρτα πάνω αριστερά και ο Morte σάς συμβουλεύει να φτιάξετε ένα New Journal και να είστε πιο ήρεμοι όσο θα περιφέρεστε στο Mortuary. Μη σκοτώνετε ό,τι βρείτε. Μιλήστε στο zombie 965. Στο επόμενο δωμάτιο μαζέψτε από τα συρτάρια Items Receive Room Log Book (διαβάστε το), Iron Fists (κάνετέ τα Equip, καλύτερο όπλο από το Scalpel) και λεφτά. Εν συνεχεία από το zombie 396 πάρτε τους Bandages και μετά το zombie 1201, χρησιμοποιώντας το Scalpel, βγάλτε του το Note που είναι σφηνωμένο (250 XP). Από το inventory διαβάστε το σημείωμα που μόλις πήρατε και μετά κάνετέ το Use και δώστε τις απαντήσεις 1, 1, 2, 1. Πάρτε το Triangle Earing και 250 XP.

Μιλήστε στον Dhall, τον τύπο πάνω από το τεράστιο βιβλίο. Θα σας ενημερώσει για ένα σωρό καλούδια που έχουν συμβεί σε εσάς. Συνολικά πρέπει να κάνετε 6 Journal Updates για να αντλήσετε όλες τις πληροφορίες. Μετά, αν θέλετε, τις ξανακοιτάτε μέσω Journal. Εν συνεχεία, προχωρήστε στο επόμενο Room και στο zombie υπ' αριθμ. 1664 πάρτε το Note που είναι κολλημένο ανάμεσα στα βιβλία και διαβάστε το. Είναι η σελίδα που λείπει από το Receive Room Log Book που ήδη έχετε. Στο επόμενο δωμάτιο ψάξτε όλα τα ράφια και πάρτε ό,τι βρείτε. Στο zombie 985 ό,τι και να επιλέξετε (είτε το σπρώξετε είτε το βοηθήσετε) αυτό θα πέσει και θα διαλυθεί, με αποτέλεσμα να σας αφήσει σουβενίρ το χέρι του, το οποίο είναι σχετικά καλό για όπλο, οπότε κάνετέ το Equip. Στη συνέχεια μιλήστε στην τύπισσα Ei-Vene και θα αναλάβετε την αποστολή να τις φέρετε ένα EM Balming Juice και Thread (νομίζει ότι είστε zombie). Μιλήστε στο zombie που είναι πιο κάτω (506) και βγάζοντας μερικά ράμματα, αποκτάτε Needle & Thread και 100XP. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και μιλήστε στο zombie. Θα διαπιστώσετε ότι είναι κάποιος κατάσκοπος. Η ουσία είναι ότι ξέρει πώς μπορείτε να φύγετε από εδώ! Υπάρχουν δύο τρόποι για να το πετύχετε: είτε να κάνετε ένα mini quest (σας ζητάει να του φέρετε ένα key από την Ei-Vene) είτε λέγοντάς του ψέματα ότι ήρθατε να το αντικαταστήσετε και σας δίνει τις οδηγίες για να δραπετεύσετε. Και οι δύο τρόποι δίνουν τα ίδια XP, απλώς ο δεύτερος είναι πιο εύκολος και ενεργοποιείται μόνο από χαρακτήρες με high Wisdom. Οπως και να έχει, αν πείτε ψέματα, παίρνετε 500XP, ενώ αν κάνετε τη Mission του 250XP και 250XP. 250XP κερδίζετε όταν σας πει πώς θα φύγετε από εδώ μέσα. Μιλήστε του, ζητήστε να σας κάνει zombie και παίρνετε άλλα 250XP (χάνετε τη Needle & Thread). Τώρα είστε μεταμφιεσμένοι σε zombie, γεγονός το οποίο θα σας βοηθήσει στο 3rd Level να αποφύγετε τους Dustmans, όμως δεν πρέπει να τρέξετε ή να μιλήσετε σε άλλο zombie, αλλιώς χαλάει η μεταμφίεσή σας. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και πάρτε όλα τα Items (EM Juice, Needle & Thread) στο κλειδωμένο ντουλάπι ή κάνετε Force (Attack πάνω του) και αν δεν πιάσει, όταν θα πάρετε το item Iron Prying Bar από το 3rd Level, κάνετε το Equip και με αυτό Attack και θα ανοίξει. Από μέσα θα πάρετε ένα Ancient Copper Earing. Κάνετε Use και θα δείτε ότι σας είναι άχρηστο προς το παρόν. Ανεβείτε στο Level 3 από τις σκάλες.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή καθώς πρέπει είτε να



Η πρώτη είσοδός σας στα Dead Nations. Τρομερή υποδοχή, δεν βρίσκετε;

αποφεύγετε όλους τους Dustmans είτε να προχωρείτε με τη μεταμφίεση. Εχοντας υψηλό Dexterity θα μπορέσετε να μιλήσετε σε Dustmans και να τους σπάσετε το λαιμό, πριν να προλάβουν να σημάνουν συναγερμό. Ετσι μπορείτε να πάρετε από το πτώμα τους τη ρόμπα, να τη φορέσετε και να προχωρείτε πιο άνετα, χωρίς να σας ενοχλούν. Για κάθε Snap λαιμού που θα κάνετε, θα παίρνετε και XP. Σε περίπτωση που σημάνει συναγερμός, όλοι σε όλα τα Levels θα στραφούν εναντίον σας, και αυτό -πιστέψτε με- δεν βολεύει καθόλου.

Πάρτε όλα τα Items και Notes. Από το Southern Preparation Room πάρτε το Iron Prying Bar. Στο ίδιο δωμάτιο παρατηρήστε ότι το zombie 79 έχει κάτι που ταιριάζει με το Ancient Copper Earring σας. Κάντε Use το Earring όταν είστε μπροστά στο zombie και πάρτε 250XP. Με αυτόν τον τρόπο ενεργοποιείτε το κρυφό Compartment στο Earring. Στο διπλανό Room οι πόρτες είναι κλειδωμένες. Δίπλα στην κάτω πόρτα υπάρχει μία ντουλάπα. Από εκεί πάρτε το Mortuary Sanctum Key και ανοίξτε την πόρτα (πάρτε όλα τα Items από τα ράφια). Προχωρήστε λίγο πιο πάνω και από τον Skeleton 863 πάρτε το Note. Ξανακατεβείτε στο Level 2. Στο κέντρο σχεδόν του χάρτη μιλήστε στον Skeleton Worker και θα πάρετε 250XP, αναγκάζοντάς τον να σταυρώσει τα χέρια. Μέσα από το θώρακά του παίρνετε ένα παράξενο Item, το οποίο στη συνέχεια γίνεται Dagger.

(Σημείωση: Στο Level 3, έχοντας την Iron Prying Bar, παρατήρησα ότι μπορείς να διαλύσεις όλους τους σκελετούς, δεν κατάλαβα όμως πού χρησιμεύει κάτι τέτοιο, μια και ούτε XP παίρνεις ούτε κάποιο συγκλονιστικό Item. Αγνωσται αι βουλαί του Torment...)

Πηγαίνετε στην Ei-Vene και παρατηρώντας τι κάνει, παίρνετε 250XP. Στη συνέχεια δώστε της τα Items που είχε ζητήσει και παίρνετε άλλα 250XP. Τέλος, παίρνετε άλλα 250XP αν την αφήσετε να σας κάνει κάτι κόλπα, ενώ ταυτόχρονα ανεβαίνουν και τα MAX HP σας. Αν δεν έχετε μπλοφάρει στο μεταμφιεσμένο zombie, μπορείτε να της ζητήσετε το Key (250XP) και να το πάτε στο zombie (250XP), το οποίο θα σας πει πώς να φύγετε από εδώ μέσα. Τώρα βουρ για το Level 1 μέσω του SouthEast Preparation Room.

Στο Level 1 μιλήστε στον 732, πάρτε από τα χέρια του Book of Bone And Ash και διαβάστε το. Στο Central Chamber μιλήστε σε όλους τους Giant Skeletons και πείτε τους με τη σειρά τις απαντήσεις 3, 1, 1, 1, 1, 2. Ετσι, μπορείτε να τους καταστρέψετε χωρίς να χρειαστεί να τους πολεμήσετε. Θα πάρετε 800XP για κάθε διαλυμένο σκελετό και ένα κομμάτι τους που όταν γίνετε μάγος (ή αν το δώσετε στον Dak'kon) μπορείτε να μάθετε νέα spells.

Πάνω αριστερά στο χάρτη μιλήστε με την Deionnara και πάρτε 1000XP όταν τη ρωτήσετε ποιος ακριβώς είστε (μαθαίνετε και την Ability Raise Dead!) και άλλα 500XP όταν ζητήσετε τη βοήθειά της για να φύγετε. Δώστε την υπόσχεση ότι θα ξαναγυρίσετε και μην της αντιμιλάτε πολύ διότι θα σας καταραστεί. Η Deionnara είναι το πνεύμα μιας νεκρής γυναίκας με την οποία είχατε δεσμό. Τη νέα Special Ability που μαθαίνετε μπορείτε να την κάνετε τρεις φορές (μετά χρειάζεστε οκτώ ώρες ύπνο και "γεμίζει") και να ανασταίνετε τους νεκρούς συντρόφους σας. Τέλος, να σας αναφέρω ότι ο Nameless One μπορεί ναι μεν να πεθάνει, αλλά αν αυτό συμβεί, δεν χάνετε, ώστε να χρειαστεί να κάνετε Load, απλώς συνεχίζετε το παιχνίδι από άλλο σημείο.

Φορώντας τις Dustman's Robes πηγαίνετε στον Soego, μιλήστε του και πείτε του ότι θέλετε να φύγετε. Θα πάρετε 500XP και θα σας ανοίξει την πόρτα για να φύγετε. Το κλειδί για την έξοδο μπορείτε επίσης να το πάρετε σκοτώνοντάς τον, αν έχει σημάνει συναγερμός ή δεν έχετε τις Robes. Βγείτε έξω από την πύλη...

NE PORTION OF HIVE

Με το που θα βγείτε έξω από το Mortuary μιλήστε στον Morte και ρωτήστε τον αν ξέρει να κάνει τίποτα άλλο από το να μιλάει. Ετσι πλέον θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε τη Special Ability του Litany of Curses! Εν συνεχεία, βγείτε από την πύλη και εξερευνήστε στα γρήγορα όλο το χάρτη της περιοχής. Επειτα, μπείτε στον Open Tomb και πάρτε τα λεφτά και το σημείωμα (read it). Εξω από την είσοδο του Mortuary δείτε τους τυπάδες που βαράνε τους τοίχους (Dabus) και μιλήστε σε έναν από αυτούς. Θα πάρετε 1.000XP (μόνο μία φορά όμως). Εν συνεχεία, μιλήστε σε μία από τις Harlots και αφού της δώσετε 10GP για να της κάνετε ερωτήσεις και άλλα 30GP για να τη ρωτήσετε για τον Pharod, θα πάρετε 250XP. Μπροστά από την είσοδο του Gathering Dust Bar, μιλήστε στο zombie "The Post" και αφού το κάνετε Examine, βγάλτε την Cobblestone που είναι σφηνωμένη στο κεφάλι του για να πάρετε άλλα 250XP. Μπείτε στο Angyar's House (κάτω δεξιά στο χάρτη) και μιλήστε στον Angyar. Μη μαλώσετε μαζί του ούτε να τον προκαλέσετε, απλώς όταν δεν έχετε άλλη επιλογή στο τι να του ανταπαντήσετε, φύγετε. Μιλήστε στη γυναίκα του και θα μάθετε ότι ο άντρας της είναι μέσα στα νεύρα, διότι υπέγραψε ένα μεταθανάτιο συμβόλαιο με ένα Dustman. Αναλαμβάνετε να λύσετε την υπόθεση, βγαίνετε από το σπίτι και καρφί για το Gathering Dust Bar.

Αφού μπείτε στο bar, μιλήστε



Δεν μας παίρνει και πολύ, οπότε την κάνουμε με ελαφρά πηδηματάκια.





Το σημείο στο οποίο σας είχε βρει νεκρό η Annah.



Annah... Over your "dead" body.

αρχικά με τον Mortai Gravesend, τον τύπο που έβαλε τον Angyar να υπογράψει. Αρχικά θα προσπαθήσει να σας πείσει να υπογράψετε και εσείς ένα Dead Contract, όμως αποφύγετέ το. Πείτε του περί του συμβολαίου και ζητήστε του να σας το φέρει να το δείτε. Μόλις το διαβάσετε "πλακώστε" τον στη φιλοσοφία περί του ότι δεν μπορεί να υπάρχει True Death, αν η ψυχή είναι βασανισμένη και άλλες τέτοιες "μπούρδες". Ετσι, θα τον στριμώξετε και θα σας δώσει το συμβόλαιο (500XP). Στη συνέχεια μιλήστε στη Sere The Skeptic και πείστε την να μη φοβάται το θάνατο (500XP). Λίγο πιο κάτω είναι ο Awaiting-Death. Αποδείξτε του ότι ο θάνατος ότι δεν είναι ωραίος (προσωπικά αυτοκτόνησα μπροστά του, δεν βρήκα άλλον τρόπο). Θα πειστεί και εσείς θα βγάλετε άλλα 500XP. Μετά μιλήστε με τον Norochj και αναλάβετε την αποστολή να καθαρίσετε το Mausoleum από τους Walking Dead (εκεί θα πάτε, αφού πάρετε μαζί μας το 3ο μέλος της ομάδας λίγο αργότερα). Τέλος, μιλήστε στον Emoric (όπως έλεγε και το Note που βρήκατε στον Open Tomb). Ρωτήστε τον για τον Pharod και συνεχίστε την κουβέντα μαζί του, γιατί έχει και ο ίδιος πρόβλημα με τον Pharod. Αναλάβετε την αποστολή να βρείτε από πού προμηθεύεται τα Dead Bodies ο Pharod.

Φύγετε από το Gathering Dust Bar και πηγαίνετε στο σπίτι του Angyar. Δείξτε του το Contract του και εν συνεχεία σκίστε το μπροστά στα μάτια του (750XP). Επειτα ρωτήστε τον σχετικά με τον Pharod και πώς μπορείτε να τον βρείτε. Θα σας πει το κόλπο για να ανοίξετε το Portal και θα κερδίσετε 500XP. Πλέον μπορείτε να κοιμάστε στο σπίτι του (rest) όποτε θέλετε. Τέλος, αγοράστε μερικές Needles & Threads και Bandages από τη γυναίκα του. Τώρα κατευθυνθείτε στο Dustman's Monument και μιλήστε στον Death-of-Names και τον Quentin. Λίγο πιο πάνω από τον Quentin βρίσκεται η Sev'Tai, από την οποία μπορείτε να αναλάβετε την αποστολή να εκδικηθείτε για το φρικτό θάνατο που βρήκαν οι τρεις αδερφές της, σκοτώνοντας τρία μέλη της συμμορίας Starved Dogs. Τώρα ψάξτε για μία κοπελίτσα ονόματι Ingress, η οποία τρέχει από εδώ και από εκεί, και μιλήστε της. Θα αναλάβετε την αποστολή να τη βοηθήσετε να φύγει από τη Hive. Τέλος, μιλήστε και στον Baen The Sender, ο οποίος σας αναθέτει να δώσετε ένα μήνυμα στον Caddock, ο οποίος βρίσκεται στο Marketplace. Τώρα μπορεί φύγετε από το χάρτη και να πάτε στο...

SE PORTION OF THE HIVE

Δεξιά από την είσοδο θα βρείτε την Damsel in Distress. Μιλήστε της, ελέγξτε το στεγνό αίμα πάνω της και μπλοφάρετε λέγοντας ότι θα τη σκοτώσετε αν δεν σας πει τι συμβαίνει. Θα πάρετε 500XP, αφού μόλις γλιτώσατε από την παγίδα της, μια και η ίδια ήταν το δόλωμα για να σας την "πέσουν" σε κοντινή Alley μερικοί Thugs. Στον Mourns-For-Trees δείξτε ενδιαφέρον για το "θάνατο" των δέντρων και θα πάρετε 500XP. Λίγο πιο δεξιά από το μέρος όπου είστε θα βρείτε τους τρεις Starving Dogs Barking. Σκοτώστε τους! Στη συνέχεια μπείτε στο Smoldering Corpse και πείτε στον Candrian για την Ingress. Ακολούθως μπορείτε να του μιλήσετε και να κερδίσετε ένα ωραίο δαχτυλιδάκι. Ο τύπος είναι το Manual Of The Planes (για τον Candrian ο λόγος) σε μίνι έκδοση. Από αυτόν μπορείτε να μάθετε τα πάντα για τα Planes και πώς λειτουργούν (όσοι παίζετε AD&D και δεν ξέρετε). Λίγο πιο πάνω είναι ο Dak'kon, ο οποίος έρχεται στην ομάδα σας (1.000XP). Μιλήστε με τον Barkis (barman), ο οποίος θα σας πει κάτι για το χαμένο μάτι σας, αλλά θέλει 500GP για να σας το δώσει [ακόμα δεν τα έχετε;)]. Ρωτήστε τον ποιος του προκαλεί πρόβλημα. Θα σας παραπονεθεί ότι η Mochai του χρωστάει λεφτά. Η Mochai είναι άκρη δεξιά στο μαγαζί. Μιλήστε της και δώστε της τα λεφτά που της χρειάζονται. Μετά επιστρέψτε στον Barkis και θα λάβετε 1.000XP και ποτό κερασμένο. (Η Mochai δεν είναι Dustman, μπορείτε εκβιάζοντάς την να της πάρετε λεφτά. Προφανώς θα έχει επίπτωση στο Alignment σας). Πείτε στον O "Tell me about Yourself" και μετά με τη σειρά τις 1, 2, 3, 1, 1. Υστερα από αυτόν το διάλογο ο O εξαφανίζεται και εσείς κερδίζετε μόνιμα Wisdom +1!

Εν συνεχεία πηγαίνετε πάλι στο N-E Portion of the Hive, στη Sev'Tai και πάρτε ως αμοιβή για την εκδίκησή σας 250XP και ένα Copper Earring. Βρείτε και την Ingress και πείτε της ότι βρήκατε κάποιον που μπορεί να σας βοηθήσει, τον Candrian. Γυρίστε πίσω στο Smoldering Corpse και στον Candrian και θα πάρετε 750XP και αμοιβή τα Ingress Teeth's. Το Item αυτό βάλτε το ως όπλο στον Morte (κάνοντάς το USE μπορείτε να το αλλάξετε από Crushing σε Piercing Damage). Πλέον είναι η ώρα να φέρετε εις πέρας την αποστολή του Norochj. Βουρ, λοιπόν, πάλι στο N-E Portion και από εκεί στο...

MAUSOLEUM

Μόλις περάσετε το Portal, θα εμφανιστεί μπροστά σας το Guardian Spirit. Δεχτείτε την αποστολή που σας αναθέτει (να καθαρίσετε τον κακό τύπο που έχει κλειδωθεί στο Inner Chamber). Εξερευνήστε όλο το χάρτη και σκοτώστε όλους τους Skeletons. Προσοχή θέλουν

οι 2 Skeleton Giants, οι οποίοι είναι ζόρικοι. Μαζεύετε από το πάτωμα τα κρυμμένα items. Αφού έχετε σκοτώσει όλους τους Undead (για τα XP κανετέ το), μπείτε στο Mausoleum Inner Chamber. Η συζήτηση που θα έχετε με τον (κακό) Strahn Runeshadow θα οδηγήσει σε μάχη. Επικεντρώστε τις επιθέσεις σας μόνο σε αυτόν, μια και όταν πεθάνει ο Runeshadow, διαλύονται και οι Skeletons. Πάρτε τα Items από το πτώμα του, από το πάτωμα πίσω από το πτώμα, και αριστερά από τον πάγκο. Διαβάστε το Diary του Strahn. Βγείτε από το Mausoleum, γυρίστε στον Norochj (Gathering Dust Bar) και τσιμπήστε την αμοιβή σας (1.000XP & 100 Copper). Τώρα πάμε στη νέα περιοχή, το...

NW PORTION OF THE HIVE

Μιλήστε στο Porphiron και αναλάβετε να βρείτε το κομπολόι που του έκλεψαν τρεις Thugs. Λίγο πιο πάνω βρίσκεται ο Fleece. Μιλήστε του. Οταν ξεκινήσετε να φύγετε, θα δείτε ότι σας ληστεύει. Μην του κάνετε τίποτα, απλώς παρατηρήστε πως σας κλέβει και θα πάρετε 1.250XP! Μετά κάνετε ό,τι νομίζετε. Προφανώς οι ενέργειες θα επηρεάσουν το Alignment σας. Μπείτε στο Flophouse και ο Arlo θα σας ζητήσει να ξεφορτωθείτε για χάρη του τον Nestor. Ο Nestor είναι λίγο πιο πάνω και σας ενημερώνει ότι δεν μπορεί να φύγει αν δεν πάρει πίσω το πιρούνι του, το οποίο του έκλεψε ένας τύπος. Ο ίδιος όμως πρόλαβε να του κόψει το αυτί. Βγείτε από το Flophouse, κατευθυνθείτε στην πίσω πλευρά του. Εκεί θα δείτε τον One-Ear, σκοτώστε τον, πάρτε το Fork του Nestor και τα άλλα Items. Γυρίστε στον Nestor, δώστε του το Fork και αυτός πριν να εξαφανιστεί (το Fork ήταν Portal Key) θα σας ανταμείψει με το σκουλαρίκι του One-Ear και 500 XP. Από τον Arlo θα πάρετε άλλα 500XP και πλέον μπορείτε να κοιμάστε όποτε θέλετε εκεί δωρεάν (free rest κοινώς).

Κάτω από το Flophouse θα βρείτε τον Mar, ο οποίος θα σας αναθέσει να παραδώσετε ένα κουτί στον Ku'atraa. Με το που σας αναθέτει την αποστολή, φεύγει τρέχοντας... Επιστρέψτε στο SE Portion of The Hive και βρείτε τους 3 Hive Thugs ντυμένους στα κόκκινα-μαύρα (αριστερά από το Smoldering Corpse Bar). Μιλήστε στον καραφλό τύπο και μπλοφάρετε λέγοντας ότι αν δεν σας δώσει το κλεμμένο κομπολόι, θα έρθει ολόκληρος στρατός από την οργάνωση του Porphiron. Θα φοβηθεί και θα σας δώσει πίσω το κομπολόι του Porphiron (και 750XP συνολικά). Μπείτε στο κτίριο Ku'atraa's Warehouse (SE Portion είμαστε ακόμα) και δώστε στον Ku'atraa το κουτί, το οποίο σας είχε δώσει προ ολίγου ο Mar. Δεν θα το δεχτεί και θα τρέχει πανικόβλητος!!! Σας παραπέμπει όμως να το πάτε στον Brasken που μένει στο South West Portion (250XP). Βγείτε από το Warehouse και κατευθυνθείτε για...

SW PORTION OF THE HIVE

Μιλήστε στον Ash-Mantle, ο οποίος είναι ντυμένος σαν Dustman, αλλά δεν είναι στην πραγματικότητα. Ζητάει κάποιες κατευθύνσεις, φεύγοντας όμως θα παρατηρήσετε ότι σας κλέβει (και αυτός). Μελετήστε πώς το κάνει και παίρνετε 1.250XP. Λίγο πιο δεξιά βρίσκεται η Meir'am, η οποία σας έχει ξαναδεί κάπου. Προχωρήστε λίγο πιο αριστερά και θα βρεθείτε στο Marketplace. Πουλήστε ό,τι Items σάς είναι περιττά, κάνετε Identify τα μαγικά αντικείμενα που έχετε και αγοράστε ό,τι θεωρείτε απαραίτητο (μπόλικα Needle & Thread). Αγοράστε από τον έμπορο ένα Lim-Lim, στοιχηματίστε με τον Gaoha κάποιο μικρό ποσό, μια και θα χάσετε ούτως η άλλως. Εδώ μπορείτε να βρείτε και τον Craddock (το μήνυμα από τον Baen The Sender). Αφού πείτε το μήνυμα, σας ζητάει να βρείτε έναν υπάλληλό του, τον Jhelai. Λίγο πιο πάνω και δεξιά βρίσκεται ο Reekwind, ο οποίος για κάποιο αντίτιμο (3 Copper) θα σας πει ιστορίες. Λέγοντάς του τη δική σας (τρελή) ιστορία, θα κερδίσετε 1.000XP και ένα Clipped Copper Piece. Τέλος, θα σας πει το Quest για να σπάσετε μια κατάρα που του έχει δώσει ένας τύπος, τον οποίο όμως θα συναντήσετε πολύ αργότερα στο Clerk's Ward.

Λίγο πιο δεξιά από το Marketplace είναι το Brasken's Kip. Μπείτε μέσα και προσπαθήστε να του δώσετε το κουτί που κουβαλάτε. Παραδόξως και αυτός δεν θα το δεχτεί. Σας ενημερώνει ότι είναι καταραμένο και μέσα του κρύβεται ένα Fiend! Σας στέλνει όμως στη Shilandra (250XP). Πιο κάτω από το Brasken's Kip θα συναντήσετε τον Crier of Es-Annon και θα σας δώσει το Quest να "θάψετε" την πόλη του Es-Annon. Μπείτε στο Office of Vermin and Disease Control. Εδώ μπορείτε, ρωτώντας τον Phineas για τη δουλειά του, να κάνετε Rest. Τέλος, σας λέει ότι για κάθε ουρά Cranium Rat που του φέρνετε θα σας δίνει και ένα Copper (κάποια στιγμή, δεν ξέρω πώς και πότε, μάλλον αφού του πουλήσετε Cranium Rat Tails ή του μιλήσετε πολλές φορές, σας ζητάει να σκοτώσετε ένα Wer-



Η Amerysee και ο Jhelai, δίπλα δίπλα, στο South East Portion.



Εάν επιτεθείτε στα Abishai (Smolderin Corpse Bar), ο Ilquix μεταμορφώνεται σε αυτό το κτήνος.


To portal για το Mausoleum.

erat στην αποθήκη του, ένα μίνι Quest για 1.000XP).

Φεύγετε από εδώ και πηγαίνετε στο South East Portion. Μιλήστε στον Jhelai (εκ μέρους του Craddock) και θα πάρετε 250XP. Μπείτε στο Smoldering Corpse Bar και αγοράστε το μάτι σας από τον Barkis, παζαρεύοντας την τιμή στα 300 Copper (από 500). Θα κερδίσετε 1.000XP και μερικές αναμνήσεις. Επιστρέψετε στον Craddock (Marketplace SW Portion) και πείτε του για τον Jhelai ότι αρνείται να γυρίσει πίσω και θα αποκτήσετε ακόμα 500XP (είτε του πείτε ψέματα είτε αλήθεια το ίδιο ποσό θα πάρετε). Μετά προσφερθείτε να δουλέψετε στη θέση του Jhelai, για να βγάλετε μερικά extra λεφτά.

Κατευθυνθείτε στο NE Portion μιλήστε στον Baen The Sender. Σας δίνει 50 Copper και 500XP για την παράδοση του μηνύματος στον Craddock. Στο Dustman's Monument ζητήστε από τον Death-of-Names να θάψετε το όνομα Es-Annon (500XP). Μπείτε στο Shilandra's Kip για να σας πει ότι ούτε αυτή δέχεται να πάρει αυτό το κουτί, αλλά ξέρει πώς μπορείτε να σπάσετε την κατάρα. Πρέπει να πάτε στον Cathedral του Alley of Dangerous Angels και εκεί ο ιερέας θα σας απαλλάξει από το κουτί. Γυρίστε στον Porphiron (NW Portion) και δώστε του το κομπολόι του. Ο Porphiron είναι εκπαιδευτής σε περίπτωση που θέλετε να γίνετε Fighter, αφού βέβαια κάνετε πρώτα το Quest του (με το κομπολόι). Τέλος, γυρίστε στον Crier of Es-Annon και θα πάρετε 500XP γιατί θάψατε το όνομά του. Μπείτε τώρα στην (η είσοδος είναι πάνω δεξιά)...

ALLEY OF DANGEROUS ANGLES

Η περιοχή αυτή βρίσκεται σε κατάσταση πολιορκίας και εσείς είστε στη μέση. Υπάρχουν δύο αντίπαλες συμμορίες, οι οποίες βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση. Ο αρχηγός κάθε συμμορίας σάς αναθέτει να σκοτώσετε τον άλλο αρχηγό, ενώ υπάρχει και ένας άλλος τύπος, ο BlackRose, ο οποίος σας αναθέτει τους φόνους των δύο αρχηγών! Κοινώς μπάχαλο η κατάσταση. Οι δύο συμμορίες είναι οι Razor Angels και DarkAlley Shivs, με αρχηγούς την Krystall και τον Rotten William αντίστοιχα. Ανεξαρτήτως του ποιον αρχηγό συμμορίας αποφασίσετε να σκοτώσετε, μιλήστε και με τον BlackRose για να πάρετε και από αυτόν XP. Αφού μείνει λοιπόν ο BlackRose και ο ένας αρχηγός συμμορίας (από τους δύο), ο ένας θα σας αναθέσει να σκοτώσετε τον άλλο. Αν παίξετε σωστά τα χαρτιά σας, θα πρέπει να πάρετε 3x1.500XP. Από τις 3 Tents μαζέψτε τα ισάριθμα Rings, τα οποία είναι κρυμμένα σε διάφορα σημεία. Μέσα στον Ruined Cathedral μιλήστε στον Aola και δώστε του το Box. Θα σας απαλλάξει από αυτό και θα κερδίσετε 1.000XP (αργότερα μπορείτε να αγοράσετε από τον Aola το Gem που βγήκε από το κουτί. Μάλλον μέσω αυτού του αντικειμένου τηλεμεταφέρεστε στο Player's Maze, από όπου πρέπει να δραπετεύσετε. Τα πράματα είναι απλά: κάθε Portal σας μεταφέρει στο ακριβώς απέναντι. Αν γυρίσετε πίσω με τα πόδια από αυτό που μπήκατε, θα δείτε ότι έχει ένα μπλε συννεφάκι, το οποίο μπαίνοντας θα σας μεταφέρει τρεις πύλες προς τα αριστερά. Ετσι, θα βγείτε φτάνοντας στο μόνο Portal, στο οποίο δεν έχει άλλον τρόπο να πας. (Thanks, Iceman!).

Μέσα στο Burnt Building μιλήστε στον Rauk, ο οποίος σας ζητάει να του βρείτε τα 3 δαχτυλίδια του. Εφόσον τα έχετε μαζέψει, του ξαναμιλάτε και παίρνετε 500XP. Παρακολουθείτε τις εξελίξεις... και μαζεύετε από τα πτώματα των πέντε μάγων τα αντικείμενά τους. Τώρα φεύγετε από την Alley και πάτε στο NW Portion, όπου μιλώντας στον Mar, ο οποίος σας είχε φορτώσει το καταραμένο Box (είναι κρυμμένος μέσα στα σκοτάδια κάτω από μια παράξενη κατασκευή, αριστερά στο χάρτη), θα πάρετε 1.250XP, ένα Copper και ένα Axe. Προχωρήστε στην...

RAGPICKER'S SQUARE

Ο Yellow-Finger σας λέει ότι ο Morte είναι δικός τους. Είτε τον πληρώσετε είτε τον σκοτώσετε, αυτός θα ησυχάσει :). Βρείτε τον Nodd λίγο πιο αριστερά και θα σας ζητήσει να ψάξετε για τη χαμένη αδερφή του, την Amarysee. Ο RatBone είναι Thief Trainer, οπότε όσοι θέλετε να γίνετε κλεφτρόνια, βουρ. Μιλήστε στον Shapegrave. Λίγες λάθος κουβέντες φτάνουν για να πλακωθείτε μαζί του, οπότε προσοχή. Θα σας αναθέσει να ανακαλύψετε από πού βρίσκει τα πτώματα ο Pharod (ίδια αποστολή με αυτήν του Emoric). Αφήστε τον Marrow-Friend να φάει τα δικά σας δάχτυλα (!) αντί για αυτό που κρατάει, ούτως ώστε να σας το δώσει. Κάνετε Use το δάχτυλο και θα το αντικαταστήσετε με δικό σας (ξανά!). Ετσι κάπως θα πέσει το Ring, το οποίο δίνει +2 στο AC (καλό...). Το μόνο προβληματάκι εντοπίζεται στο ότι είναι Cursed και αν το βάλετε, δεν βγαίνει (εγώ πάντως για +2 AC και την ψυχή μου στον Cyric πουλούσα. Από Forgotten Realms ήταν αυτό, sorry).

Μπείτε στο Midwife's Hut και μιλήστε στην Old Mebbeth, η οποία είναι Mage Trainer, σε περίπτωση που θέλετε να ασπαστείτε την Art. Για να σας προσφέρει όμως τις


Εδώ ακριβώς θα βρείτε το Poison Charm του Quint (Buried Village).

γνώσεις της, πρέπει να τις κάνετε μερικές αποστολές. Πάρτε την πρώτη αποστολή και κατευθυνθείτε προς Marketplace (SW Portion) στον Hive Merchant που είναι αριστερά (κοντός χοντρός). Δείξτε του αυτό που σας έδωσε η Mebbeth (500XP), όμως δεν μπορεί να κάνει τίποτα. Γραμμή τώρα για τον Mourns-for-Trees (SE Portion). Θα πάρετε 500XP και θα είναι έτοιμος ο σπόρος που σας έδωσε η Mebbeth. Κάτω από το Smoldering Corpse Bar (SE Portion ακόμα) μιλήστε στην Ammarysee, η οποία θα σας ζητήσει να δώσετε στον αδελφό της (τον Nodd) κάποια λεφτά. Τέλος, μιλήστε πάλι στον Jhelai και πείτε του ότι ο Craddock τον έχει στην μπούκα (XP δεν παίρνετε, αλλά κάπου πρέπει να χρησιμεύει...). Πίσω στην Old Mebbeth (500XP + 750XP), η οποία θα σας ζητήσει τώρα να της επιστρέψετε κάτι ρούχα που είχε στείλει για πλύσιμο. Βγαίνοντας δώστε στον Nodd τα λεφτά της αδερφής του Ammarysee (750XP). Από τον Giscorl (Markerplace, SW Portion) πάρτε τα ρούχα της Old Mebbeth και επιστρέψτε τα στην ίδια (500XP). Μετά η Mebbeth σας ζητάει να της βρείτε Ink. Αντε πάλι στο Marketplace και στην Kossah-Jai (SW Portion), που σας στέλνει στη Meir'am (SW Portion πάλι λίγο πιο κάτω και αριστερά από την Kossah-Jai), που έχει Ink. Ωστόσο εσείς δεν έχετε Cap για να το βάλετε μέσα (γκρρρ), οπότε το αγοράζετε από τη Merchant στο Marketplace. Επιστρέψτε στη Meir'am, πάρτε το Ink και δώστε το στην Old Mebbeth, η οποία πλέον αναλαμβάνει να σας κάνει μάγους (ΑΜΗΝ!). Βάλτε σε Quick Item slot κάποιο Junk που έχετε μαζέψει και προχωρήστε από την ξύλινη γέφυρα. Στο τέλος αυτής θα ανοίξει ένα Portal. Μπείτε, προχωρήστε λίγο πιο κάτω και τώρα πλέον μπορείτε να πάτε στους...

TRASH WARRENS

Εδώ θα χυθεί πολύ αίμα. Σκοτώστε ό,τι έχει δύο πόδια. Μαζεύετε όλα τα Items από τους νεκρούς και τα ντουλάπια. Κάτω δεξιά βρίσκεται μια μεγάλη ομάδα από Thugs με τον αρχηγό τους τον Bish. Μπορείτε να αποφύγετε το ξύλο, λέγοντας ότι είστε το Adahn(!) και ότι δεν τον ενημερώνει καλά ο Pharod (1.200XP), ενώ αν είστε τσαμπουκάς, μπορείτε να τους καθαρίσετε όλους (η μάχη είναι ζόρικη, αλλά έχει καλά XP). Ανοίγοντας την καταπακτή, μεταφέρεστε στο...

BURIED VILLAGE

Μπείτε στο Quint's Shop και αναλάβετε το Quest να βρείτε το Poison Charm (θα το βρείτε δίπλα από το σπίτι της Marta, 7.500XP). Μιλήστε με τον Ku'u Yin, ο οποίος θα σας πει ότι η Radine του έχει κλέψει το όνομα. Μιλήστε με την Radine, η οποία θα σας στείλει πάλι πίσω στον Ku'u Yin. Κάνετε μερικά πάνω κάτω ακόμα και θα ανταμειφθείτε με 2.500XP, καθώς η Radine θα επιστρέψει το όνομα στον Ku'u Yin, ενώ αυτός θα σας χαρίσει ένα τατουάζ. Μιλώντας στη Marta μπορείτε να την κάνετε να ψάξει τα σωθικά σας για κανένα κρυμμένο Item. Οντως θα βρει δύο, ενώ θα κερδίσετε και 500XP. Στη Marta επίσης μπορείτε να κάνετε Rest και να αγοράσετε Bandages και Needle & Thread (πάρτε μπόλικα, θα σας χρειαστούν!). Επίσης καλό είναι το Item Teeth of Viper, το οποίο είναι όπλο για τον Morte. Ο Uhir θα σας παρακαλέσει να του βρείτε το χαμένο του Lucky Knife. Μπείτε στο Pharod's Court, όπου θα συναντήσετε τον περιβόητο Pharod, ο οποίος όμως δεν θα σας αποκαλύψει καμία πληροφορία αν δεν του φέρετε μία Bronze Sphere που έχει χάσει στις Catacombs. Οπότε κάτω δεξιά στο χάρτη μιλήστε με τον Barr και πείτε του να σας ανοίξει την πύλη, διότι έχετε αποστολή από τον Pharod (αν κάποια στιγμή θέλετε να γυρίσετε πίσω στο Village χωρίς να έχετε την Bronze Sphere, ο Barr δεν θα σας αφήσει. Προσφέρετέ του, λοιπόν, κάποια λεφτά και μόλις πάει να τα πάρει, απειλήστε τον ότι θα του σπάσετε το χέρι. Ετσι, θα αποκτήσετε απεριόριστη πρόσβαση).



Στους Trash Warrens, εάν έχετε Cranium Rat Tail, σε αυτό το σημείο ανοίγει το portal.

THE CATACOMPS OF THE WEEPING STONE

Εξερευνήστε όλο το χάρτη και σκοτώστε όλα τα τερατάκια. Ο Glyve, ένα πέτρινο πρόσωπο, θα σας ζητήσει να του φέρετε ένα Flask, το οποίο θα βρείτε στην περιοχή Drowned Nations. Στην Crypt of the Dismemberment προσέξτε τις παγίδες και από το πτώμα που βρίσκετε στο κάτω Level πάρτε το Severed Arm. Από τη Shattered Crypt, αφού σκοτώσετε όλα τα τέρατα, θα γίνετε πλουσιότεροι κατά 510 Copper μέσω ενός Chest πάνω δεξιά στο χάρτη. Στην Crypt of the Dismemberment ανοίξτε τον τάφο, σκοτώστε τα 3 zombies που θα εμφανιστούν και μαζέψτε ό,τι αφήσουν. Καιρός να κάνετε μια επίσκεψη στα...

DEAD NATIONS

Με το που θα μπείτε θα σας μιλήσει ο Hargrimm. Πρέπει να δεχτείτε ότι δεν θα φύγετε από τη στιγμή που θα μπείτε (We will se about that...), αλλιώς θα σας την πέσουν όλα τα Undead και δεν γλιτώνετε με τίποτα, που να έχετε μπάρμπα τον Torm (πάλι από Forgotten Realms ήταν αυτό). Μιλήστε στον Soego. Πάρτε 10 Bandages από τα βαρέλια. Προσπαθήστε να ανοίξετε το Metal Slab, αλλά δεν θα μπορέσετε, γιατί σας βλέπει ο Soego. Από το διπλανό δωμάτιο κάνετε Force τα κιβώτια και μαζέψτε ό,τι βρείτε. Από τη βιβλιοθήκη έξω από αυτό το δωμάτιο πάρτε τον Scroll με το spell. Μιλήστε στη Stale Mary και θα δείτε ότι δεν μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί της. Αφήστε την να σας ακουμπήσει. Θα πάρετε 3.750XP και θα μάθετε πώς να μιλάτε με τους νεκρούς Stories-Bone-Tell (Special Ability). Σε περίπτωση που έχετε Low Wisdom θα χρειαστεί να μιλήσετε στον Hargrimm και πάλι στη Stale Mary, προκειμένου να μάθετε τη Special Ability. Ζητήστε από τον Hargrimm να σας αφήσει να φύγετε από εδώ μέσα. Θα σας πει ότι για να κερδίσετε την εμπιστοσύνη του, πρέπει να σκοτώσετε κάτι Cranium Rats. Στο δωμάτιο που είναι πάνω από αυτό της Stale Mary's θα τους βρείτε. Σκοτώστε τους και πάρτε τις ουρές τους (θα χρειαστούν για ένα επόμενο Quest). Πίσω στον Hargrimm και θα πάρετε 3.750XP, αλλά πάλι δεν θα σας αφήσει να φύγετε. Πρέπει να αναλάβετε ακόμη μία αποστολή για να του αποδείξετε την εμπιστοσύνη σας. Με κάποιο τρόπο θέλει να αποδείξετε ότι ο Soego δεν είναι τόσο καλός όσο δείχνει. Το Nameless zombie θα σας παρακαλέσει να βρείτε το όνομά του από τον τάφο του στα Drowned Nations. Προσπαθείτε να το πείσετε να βρει νέο όνομα, μάταια όμως. Μιλήστε με την Acaste και

άμα γουστάρετε, κάνετε μερικά ψώνια από τον Skeleton Merchant. Λίγο πιο κάτω θα βρείτε τον Skeleton που έχει το Lucky Knife που ψάχνετε για τον Uhir. Θα σας το παραδώσει, αφού του φέρετε κάτι να φάει. Στην προκειμένη περίπτωση δώστε του τις Cranium Rat Tails που βρήκατε προ ολίγου και έχετε πλέον το Lucky Knife.

Ο Puzzled Skeleton θα σας ζητήσει να του βρείτε την απάντηση στο γρίφο που του έδωσε ένα άλλος Skeleton. Μιλήστε με τον Riddling Skeleton, προκειμένου να σας δώσει απάντηση για το γρίφο Puzzled Skeleton, και αυτό σας προκαλεί σε έναν διαγωνισμό γρίφων! Θα κερδίσετε μόνο αν έχετε υψηλό Wisdom και Intelligence, οπότε την απάντηση που θα πάρετε δώστε την στον Puzzled Skeleton (δεν θα είναι πλέον puzzled, LOL).

Ρωτήστε τον Doubtful Skeleton τι τον προβληματίζει και μετά καρφί στον Soego για να τον ενημερώσετε για τον Skeleton που συναντήσατε. Ο Soego θα φύγει από το δωμάτιο για να πάει να τον συναντήσει και εσείς θα μπορέσετε να ανοίξετε το Metal Slab και να διαβάσετε το ημερολόγιό του. Θα ανακαλύψετε ότι είναι κατάσκοπος των Cranium Rats (2.000XP). "Καρφώστε" τον στον Hargrimm (2.750XP). Αφού παρακολουθήσετε τις εξελίξεις, πάρτε από το πτώμα του Soego το κεφάλι του και μιλήστε για τελευταία φορά στον Hargrimm. Ζητήστε του να μιλήσει με τον Silent King για να σας αφήσει ελεύθερο, κάτι που γίνεται (7.500XP). Μπορείτε τώρα πλέον να πάτε στα...

DROWNED NATIONS

Χοντρικά αυτά πρέπει να κάνετε εδώ. Διαβάστε την επιγραφή στον τάφο δίπλα στο Spiked Chest. Πάρτε το Decanter of Endless Water. Κάτω δεξιά να πάρετε από το πτώμα ενός Collector τη Bronze Sphere (αυτή που σας ζήτησε να βρείτε το Pharod). Τέλος, αδειάστε το BackPack του Nameless One και μπείτε στον Tomb. Εδώ πρέπει να μαζέψετε και τα τέσσερα κλειδιά από τους τέσσερις τάφους και στο τέλος να πάτε στον κεντρικό. Προκειμένου να φτάσετε στον επόμενο τάφο, πρέπει να πεθάνετε (καθίστε στο κέντρο του συμβόλου και οι κεραυνοί θα κάνουν τη δουλειά τους). Μόλις αποκτήσετε πρόσβαση στον κεντρικό τάφο, διαβάστε όλες τις πλάκες και πατήστε μέσα. Σε μία από αυτές θα βρείτε και το κείμενο που είναι γραμμένο στην πλάτη σας, μόνο που όταν σας το διάβασε ο Morte είχε παραλείψει την τελευταία γραμμή που έλεγε "Don't trust the skull!" (χμμ...). Από το επόμενο δωμάτιο πάρτε όλα τα Items μέσα από τον Tomb και μπείτε στο Portal. Μιλήστε στον Morte και τον Dak'kon για να τους ξαναπάρετε στην ομάδα σας. Εφτασε η ώρα να σας δώσει ο Morte μερικές εξηγήσεις. Μιλήστε του και πείτε του με τη σειρά τις 1, 2 και όλα τα υπόλοιπα 1 (1.000XP). Επιστρέψτε στο Nameless zombie (Dead Nations) και πάρτε 5.000XP. Στις Catacombs of Weeping Stone μιλήστε στον Chad (είναι ένα πτώμα μπροστά από την είσοδο για Dead Nations), σκοτώστε τα Vargouille και γυρίστε πάλι σε αυτόν για να πάρετε 3.750XP και τις οδηγίες για να βρείτε το Decantless of Endless Water, το οποίο όμως ήδη έχουμε βρει. Δώστε στον Glyve The Stone Face να πιει από το Flask (5.000XP). Ως ανταμοιβή θα σας δώσει κάποιες πληροφορίες για αργότερα. Πάνω αριστερά θα βρείτε της είσοδο για...



Η τιμωρία του Soego για την προδοσία του.

WARRENS OF THOUGHT

Κάνετε την προσευχή σας και μπείτε. Ο Mantuon θα σας τηλεμεταφέρει στην άλλη άκρη του Dungeon και θα πάρετε 37.50XP πείθοντας τους φρουρούς να σας αφήσουν να βγείτε. Μετά σκοτώστε τους (χεχε). Σκοτώστε ό,τι βρείτε και πάρτε όλες τις ουρές των Cranium Rats. Μπείτε στο Cranium Rat Collective. Ο Many-As-One θα σας αναθέσει (αν θέλετε φυσικά) να βρείτε το αδύνατο σημείο του Silent King. Εδώ μπορείτε είτε να μπλοφάρετε λέγοντας ότι δεν έχουν αδύνατο σημείο (7.500XP μόνο) είτε να πάτε στα Dead Nations, να κλέψετε το κλειδί από τον Hargrimm (είτε αν είστε Thief είτε μέσω της Annah, όταν την πάρετε στην team), να μπείτε στις πόρτες όπου φυλάσσεται από τους Giant Skeleton, να πάρετε το skull του Silent King (μην καθίσετε να πολεμήσετε, απλώς τρέξτε), γυρίστε πίσω στον Many-As-One και πείτε του ότι φέρατε εις πέρας την αποστολή και ότι ο Silent King, τελικά, είναι ανύπαρκτο (νεκρό) πρόσωπο. Συνολικά θα πάρετε 10.500XP και αναμνήσεις (δεν βρήκα άλλον τρόπο για να πάρω το skull του Silent King και όλοι με κυνηγούσαν. Πρέπει να υπάρχει και κάτι ακόμα). Γυρίστε τώρα στο Buried Village, δώστε στον Uhir το Lucky Knife του (5.000XP) και στον Pharod την Bronze Sphere του. Αφού τελειώσετε τη συζήτηση, θα έχετε αποκτήσει 16.000XP επιπλέον και την Annah στην ομάδα σας (όταν σας ζητήσει να σας πάει στο μέρος που σας είχε βρει νεκρό, πείτε όχι). Εν συνεχεία ξαναμιλήστε στον Pharod και ρωτήστε πού βρίσκει τα πτώματα που πουλάει στους Dustmans.

Στους Trash Warrens και πάνω δεξιά στο χάρτη, εκεί όπου είναι μπλε το πάτωμα και υπάρχει μια πύλη θα, ενεργοποιηθεί ένα Portal (λόγω των Cranium Rat Tails). Μπείτε μέσα, σφάξτε τα ποντίκια και μαζέψτε όλα τα Items από το κουτί. Εν συνεχεία στην Ragpicker's Square πείτε στον Shapegrave τα περί Phaorod (για 750XP). Στο Office of Vermin and Disease Control (SW Portion) πουλήστε Cranium Rat Tails. Στο Gathering Dust Bar (NE Portion) δώστε στον Emoric τις πληροφορίες για τον Pharod και θα πάρετε 2.500XP και 300 Copper (αν δεν κάνω λάθος). Τελευταίος σταθμός (προτού πάτε σε νέα μονοπάτια) είναι το SE Portion. Ενδιαφερθείτε για την πορεία των δέντρων στον Mourns-For-Trees (500XP) και μιλήστε με τον Fell (Fell's Tatoo Parlor). Θα συναντήσετε κάποιες μικροδιαμαρτυρίες από την Annah, αλλά θα το ξεπεράσει. Αν και ξέρετε πλέον να μιλάτε τη γλώσσα των Dabus, πείτε στον Dak'kon να σας κάνει τον μεταφραστή και θα τον τσακώσετε να σας λέει ψέματα (7.500XP!). Δείξτε στον Fell το Severed Arm που έχετε βρει. Μετά ζητήστε να σας δείξει τα τατού που έχει προς πώληση. Αγοράστε ό,τι χρειάζεστε [εγώ όλα τα λεφτά μου εδώ τα χάλασα :)]. Μετά συζητήστε με τον Dak'kon περί Fell και θα κερδίσετε 9.000XP συνολικά! Περάστε την Painted Door To Tenement of Thugs κλείνοντας τα μάτια και δείτε το βιντεάκι.

Ως εδώ φτάνει η λύση γι' αυτό το τεύχος, αγαπητοί σύντροφοι. Τα λέμε στο επόμενο τεύχος με τη συνέχειά της.

PC

Χρόνια πολλά σε όλους, έστω και καθυστερημένα. Καλό το Πάσχα και η Μεγάλη Εβδομάδα. Εκτός των άλλων προσφέρουν λίγη ξεκούραση και την ευκαιρία να δούμε κάποια παλιά παιχνίδια. Δεν ξέρω τι κάνατε εσείς, αλλά εγώ έπαιξα ξανά το LANDS OF LORE 3 (LOL3), γιατί έπρεπε επιτέλους να τακτοποιήσω τα saves του φινάλε για τη συλλογή μου. Ο,τι και αν λένε τα ξένα περιοδικά, το LOL3 μου άρεσε και εξακολουθεί να μου αρέσει πολύ. Είναι γεγονός όμως ότι, αν το συγκρίνεις με το Ultima 9, δυστυχώς... Νομίζω ότι είναι ώρα για άλλα παιχνίδια. Μα πού είναι επιτέλους το Might and Magic 8;

ULTIMA 9 ASCENSION

Ξεκινώντας δημοσιεύω ένα e-mail του φίλου ΚΩΣΤΑ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΥ σχετικά με το παιχνίδι Ultima 9. Γράφει λοιπόν τα εξής:

"Επειδή εδώ και καιρό ασχολούμαι με το U9, θα ήθελα να σου γνωστοποιήσω τη γνώμη μου περί των bugs που περιέχει καθώς και γενικότερα για το παιχνίδι. Καταρχήν, να ξεκαθαρίσω ότι διαθέτω την έκδοση που ήρθε στην Ελλάδα (λογικά πρέπει να είναι η ευρωπαϊκή). Δεν έχω εγκαταστήσει ΚΑΝΕΝΑ patch και μέχρι στιγμής (βρίσκομαι Britain μετά τη Minoc/Cove και το Shrine of Sacrifice το οποίο και έκανα restore) δεν έχω αντιμετωπίσει το παραμικρό πρόβλημα. Ας δούμε όμως ορισμένα θέματα που θίγεις στο άρθρο σου:

1) Εχεις εν μέρει δίκιο σε αυτό που λες για τους καταστηματάρχες στην Britain καθώς, αφού γύρισα από την Cove, είδα έκπληκτος ότι οι πόρτες ορισμένων καταστημάτων, τις οποίες θυμόμουν ότι είχα κλείσει σίγουρα προτού φύγω για το Buccaneer's Den, ήταν τώρα ανοιχτές, αλλά ευτυχώς οι καταστηματάρχες δεν είχαν προλάβει να βγουν στο δρόμο. Ως εκ τούτου λοιπόν έκλεισα γρήγορα τις πόρτες και το θέμα έμεινε εκεί (ευτυχώς).

2) Οπου και να κάνω cast το spell, summon/create reagents



Βρίσκοντας στο μαυσωλείο στη Χαμένη Βυθισμένη Πόλη τον ιππότη με το σπαθί και το Βιβλίο, από το οποίο θα μάθεις το Two Handed Sword Level 4.

παίρνω ΠΑΝΤΑ το black pearl, δηλαδή ό,τι ακριβώς συμβαίνει και σε σένα, με αποτέλεσμα να πρέπει να ψάχνω για reagents γυρίζοντας σε προηγούμενες περιοχές μέσω των moongates (ούτε λόγος να τα αγοράσω καθώς είναι πανάκριβα).

3) Πιστεύω ότι πρέπει να αναφέρεις το εκνευριστικότατο γεγονός που χαρακτηρίζει το dungeon Covetous/BlackRock Mines, δηλαδή ότι σε αυτό το dungeon δεν μπορείς να κάνεις cast οποιοδήποτε spell ή να χρησιμοποιήσεις οποιουδήποτε είδους potions. Ο μόνος τρόπος να γίνεις heal εδώ είναι να πίνεις από τις πράσινες πηγές που βρίσκεις διάσπαρτες. Ελα όμως που εγώ δεν το ήξερα αυτό και είχα γεμίσει το μισό inventory με άχρηστα potions, με αποτέλεσμα να την πάθω για τα καλά!

4) Ενα χρήσιμο κολπάκι για να αποφεύγεις τους σκελετούς είναι, αφού τους σκοτώσεις, να παίρνεις και να κρατάς το κρανίο τους (skull). Με αυτό τον τρόπο ΔΕΝ ξαναζωντανεύουν... ξανασηκώνονται έπειτα από λίγο. Το ζήτημα όμως είναι ότι, αν αφήσεις το κρανίο οπουδήποτε κοντά τους, μετά πάλι θα σηκωθούν ή και ακόμα αν φύγεις εντελώς από την περιοχή και ξαναγυρίσεις υπάρχει μεγάλη περίπτωση να τους ξαναδείς!

5) Αυτό που αναφέρεις για το save και το Wrong δεν έχω καταφέρει να το ελέγξω ακόμα, καθώς τώρα ετοιμάζομαι να πάω στη Yew.

6) Τα βίντεο του παιχνιδιού βρίσκονται στο CD στο σχετικό directory με κατάληξη .dat . Αν όμως εσύ παρ' όλα αυτά ανοίξεις ένα τέτοιο αρχείο με τον media player, θα σ' το δείξει κανονικότατα. Ε, και, θα σ' την πω την αμαρτία μου: Δεν άντεξα και είδα το φινάλε, το οποίο θεωρώ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΦΙΝΑΛΕ σε σειρά παιχνιδιών που έχει υπάρξει μέχρι σήμερα. Πάντως, διαπιστώνει κάποιος ότι αν ήθελε η Origin, θα μπορούσε να συνεχίσει τη σειρά, αλλά το καλύτερο θα ήταν να μείνουν τα πράγματα ως έχουν.

Προτού τελειώσω, μια απορία. Από τον σιδερά των Gypsies στην



Η κόκκινη πινέζα στην πάνω αριστερή περιοχή του χάρτη δείχνει σε ποιο ακριβώς σημείο της θάλασσας βρίσκεται η αποβάθρα για τη Χαμένη Βυθισμένη Πόλη.

Cove αγόρασα μια πανοπλία την οποία όμως, όσο και αν προσπάθησα, δεν μπορώ να φορέσω. Μήπως έχει σχέση με το strength μου ή είναι κάτι άλλο;

Thanks, και θα σε κρατώ ενήμερο αν ανακαλύψω κάποιο άλλο bug στο game."

Τα δικά μου σχόλια σε όσα γράφει ο Κώστας είναι τα εξής:

Για το Dungeon Covetous/ BlackRock Mines έχει εν μέρει δίκιο. Οντως δεν μπορείς να κάνεις μάγια, αλλά αυτό δεν οφείλεται σε κάποιο bug του παιχνιδιού. Απλώς πρόκειται για ένα non-cast magic dungeon, δηλαδή ένα dungeon όπου δεν ισχύει καμία μαγεία. Ανάλογα dungeons υπάρχουν στα περισσότερα RPGs και ως συνήθως τα ανακαλύπτεις αργά. Τον ευχαριστώ όμως γιατί είχα παραλείψει να αναφερθώ στο συγκεκριμένο θέμα. Θα διαβάσετε λοιπόν σχετικά στο επόμενο τεύχος.

Η πανοπλία που αγοράζεις από τον σιδερά στο Minoc - Cove, όπως μπορείτε να δείτε και από τη σχετική φωτογραφία, είναι το Gypsy Breastplate. Ούτε εγώ έχω βρει κάποια χρησιμότητά του, ενώ επίσης δεν ξέρω αν μπορεί να το φορέσει κάποιος άλλος χαρακτήρας εκτός από τον Fighter.

Τέλος, επιβεβαίωσα το γεγονός ότι μπορείς να δεις τα βίντεο του παιχνιδιού μέσω του Media Player. Τα αρχεία αυτά είναι στο Game Disk μέσα στο directory MOVIES. Το φινάλε του παιχνιδιού είναι το "goodendgame.dat". Δεν έχω δει καθόλου το βίντεο "moongate.dat". Ξέρει κανείς πού το βλέπεις μέσα στο παιχνίδι;

1. BUGs - BUGs, είστε εδώ;

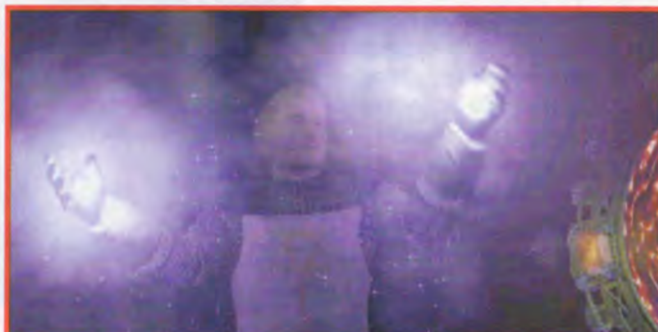
Προς το παρόν δεν υπάρχει νεότερο για το θέμα αυτό. Περιμένω τα γράμματά σας για να δω μήπως ανακαλύψατε εσείς κάτι. Ως γνωστόν, οι καλύτεροι play testers είναι οι ίδιοι οι χρήστες του παιχνιδιού.

2. HINTS και TIPS

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι ήταν η τελευταία φορά που δημοσιεύαμε hints και tips του Ultima 9. Ωστόσο τα γράμματά σας με υποχρεώνουν να αναθεωρήσω την απόφασή μου αυτή. Συνεχίζουμε λοιπόν στο παρόν τεύχος αλλά και στο επόμενο, για να καλύψω όλες τις ερωτήσεις σας.

Α. Η ΧΑΜΕΝΗ ΒΥΘΙΣΜΕΝΗ ΠΟΛΗ

Καταρχήν, θα αναφέρω πού μαθαίνεις για την πόλη αυτή. Πιστεύω ότι ένας χάρτης από αυτούς που δείχνουν χαμένους/κρυμμένους θησαυρούς, τον οποίο αγοράζεις από τον Cartographer στο Buccaneer's Den, δείχνει "ανάποδα" την τοποθεσία όπου βρίσκεται η αποβάθρα που σε οδηγεί στην υποθαλάσσια αυτή πόλη. Προσπαθώντας με τη βοήθεια του πλοίου να εντοπίσω πού ακριβώς είναι αυτός ο χαμένος θησαυρός, και επειδή το μοναδικό μέρος που ερχόταν στο μυαλό μου, αντιστρέφοντας το γραφικό του χάρτη, ήταν η περιοχή νοτιοδυτικά του Yew, έψαχνα στην περιοχή αυτή μέχρι που τυχαία αντιλήφθηκα κάτι στη θάλασσα. Η έκπληξή μου μεγάλωσε όταν, πλησιάζοντας, αντιλήφθηκα ότι είναι μία αποβάθρα καταμεσής στη θάλασσα! Πού βρίσκεται αυτή η αποβάθρα; Στο γενικό χάρτη της Britannia παρατήρησε ότι στην επάνω αριστερή γωνία υπάρχει μία πυξίδα. Ακριβώς εκεί που δείχνει ΝΕ (βορειοανατολικά) και ελάχιστα έξω από τον κύκλο της πυξίδας θα βρεις την αποβάθρα αυτή. Στην περιοχή αυτή μπορείς να έρθεις αμέσως μόλις μάθεις να οδηγείς το πλοίο. Πλεύρισε την αποβάθρα και αποβιβάσου. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και βούτηξε στο νερό. Αν ακολουθήσεις τις φυσαλίδες, θα κατέβεις στο βυθό χωρίς πρόβλημα αέρα.


Καθώς λες τα Words of Armageddon, θα ξεσπάσει μία μαγική πλημμυρίδα.

Κάτω ακούμπησε τα δύο αγάλματα για να εξαφανίσεις το force field που σου φράζει την είσοδο και άνοιξε την πύλη της βυθισμένης πόλης. Εξερευνώντας την πόλη θα βρεις ένα μαυσωλείο, μέσα στο οποίο βρίσκεται ένας ιππότης με ένα σπαθί και ένα βιβλίο. Το σπαθί δεν χρησιμεύει σε τίποτα, αγνόησέ το. Διάβασε το βιβλίο ή, ακόμη καλύτερα, πάρε το μαζί σου. Διαβάζοντας το βιβλίο αυτό μαθαίνεις το Two Handed Sword Level 4. Το ζήτημα είναι ότι δεν μπορείς να μάθεις το Level αυτό, αν πρώτα δεν έχεις μάθει τα Level 2 και 3. Το τρίτο Level το μαθαίνεις στη Valoria, αφού όμως πρώτα έχεις τελειώσει το Dungeon Destard. Πάρε το βιβλίο μαζί σου για να το διαβάσεις όταν έρθει η ώρα. Μερικοί λένε ότι, αν πάρεις το βιβλίο μαζί σου, δεν μπορείς να βγεις από το νερό. Δεν ξέρω. Προσωπικά κατέβηκα στην πόλη, διάβασα και πήρα το βιβλίο, αλλά τότε ακόμη δεν είχα





Αγοράζοντας την άχρηστη Gypsy Breastplate

βρει πώς σκαρφαλώνεις στην αποβάθρα ή στο πλοίο από το νερό και έτσι τα παράτησα γι' αργότερα. Οταν τελικά βρήκα πώς γίνονται αυτά και ξαναγύρισα στην περιοχή για να βουτήξω, το καταραμένο bug με το μήνυμα "Too many nearby items - unrecoverable error, exiting!" δεν με άφηνε να πλησιάσω στην αποβάθρα!

Πώς βγαίνεις από τη θάλασσα; Απλώς κάνεις κλικ στο πλοίο και ανεβαίνεις πάνω του! Τόσο απλό, αλλά εγώ έψαχνα για σχοινιά, σκάλες κ.λπ. (Αν βγαίνοντας από τη θάλασσα συνεχίζεις να πνίγεσαι, τότε κάνε το κόλπο που αναφέρω στο προηγούμενο τεύχος.) Στο σημείο όμως αυτό μπορείς να κάνεις και το περιβόητο κόλπο του "μπουκαλιού", για το οποίο διάβασα στα newsgroups. Για να σκαρφαλώσεις στην αποβάθρα και να βγεις από τη θάλασσα, ενώ κολυμπάς, άφησε μία μπουκάλα στην επιφάνεια του νερού! Λένε ότι η μπουκάλα θα επιπλέει. Τώρα με το πλήκτρο "C" (climb) ανέβα σε αυτήν (!) και πήδηξε στην αποβάθρα. Θεέ και Κύριε, δεν ξέρω αν δουλεύει, αλλά είναι θεόκουφο. Θα το προσπαθήσω και θα σας ενημερώσω γι' αυτό στο επόμενο τεύχος.

Β. Λόγω των γραμμάτων που ζητούν συγκεκριμένες πληροφορίες, δημοσιεύω μία λίστα με τα σημαντικά αντικείμενα του παιχνιδιού και τις τοποθεσίες όπου τα βρίσκεις.

ΣΠΑΝΙΑ Ή ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Amulet of Singularity: Το βρίσκεις στην Ambrosia. Είναι απαραίτητο για να μπεις στο δωμάτιο της Gargoyle's Queen.


Ο Guardian νιώθει επιτέλους το τέλος του.

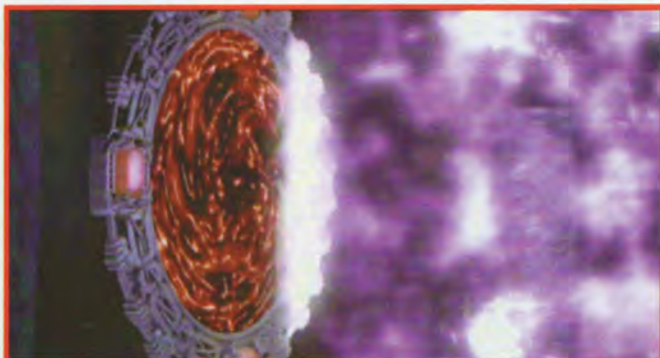
Arms of the Magi: Βρίσκεται στο Moonglow. Μειώνει το mana που απαιτείται για να κάνεις cast ένα spell κατά ένα τέταρτο. Τα arms βρίσκονται σε ένα μισοβυθισμένο πλοίο κοντά στη σπηλιά όπου σε στέλνει ο Tydus.

Bell of Courage: Βρίσκεται σε ένα υποθαλάσσιο μέρος στο Serpents Hold. Στο νότιο μέρος του νησιού, στο βυθό της θάλασσας, βρίσκεται η είσοδος για το υποθαλάσσιο αυτό μέρος. Οι συντεταγμένες της υποθαλάσσιας εισόδου είναι 73 degrees 55 degrees βόρεια - 5 degrees 15 degrees ανατολικά. Χρειάζεται για να ελευθερώσεις τον Shamino.

Book of Truth: Βρίσκεται στο Moonglow, στο Lycaeum. Το Lycaeum θα το εμφανίσεις στο τέλος της εκεί αποστολής σου. Χρειάζεται για να ελευθερώσεις τον Shamino.

Candle of Love: Βρίσκεται στο Empath Abbey. Χρειάζεται για να ελευθερώσεις τον Shamino.

Brittanian Star: Βρίσκεται στο Trinsic στη σπηλιά των Goblins.


Λίγο πριν από την τελική καταστροφή.

Τη θέλει ο Bakura, ο staff trainer στο Yew.

Chest of the Troll: Βρίσκεται στο Destard, στη σπηλιά με τους θησαυρούς, όπου μπαίνεις αφού σκοτώσεις τη Red Dragon Talornia. Αν τη φοράς, κάνει Restore το health σου με ρυθμό περίπου 1 Hit Point κάθε 10 δευτερόλεπτα.

Crook of Charming: Βρίσκεται στο Isle of Terfin, στη βορειοδυτική γωνία του νησιού. Μπορείς να το πάρεις από την πρώτη φορά που πατάς το πόδι σου στο νησί αυτό, αν το εξερευνήσεις πρώτα και μετά μπεις στο ναό όπου συναντάς τον Guardian για πρώτη φορά.

Codex Lenses: Το Blue Lens σου το δίνει ο Lazlo (Rom Baro) στο Minoc-Cove, ενώ το Red lens ο Vasagralem στο Yew.

Codex of Wisdom (book): Σου το δίνει ο Lord British στην Abyss.

Duncans Dagger: Το βρίσκεις νότια από το μισοβυθισμένο πλοίο, σε μία σπηλιά πάνω σε ένα μικρό λόφο.

Fire Sword: Το βρίσκεις στην Britain, στο κέντρο του hedge maze που είναι αριστερά του κάστρου. Αλλο ένα μπορείς να βρεις στη Valoria.

Ice Sword: Το βρίσκεις πολύ κοντά στο Empath Abbey. Παγώνει τους εχθρούς σου. Λένε ότι μπορείς να το αγοράσεις και στο guild στο Buccaneer's Den, αλλά εγώ δεν μπόρεσα ποτέ να αγοράσω τίποτα από αυτό, ίσως επειδή εν τω μεταξύ είχα ελευθερώσει το Silver Serpent και ο επικεφαλής του guild δεν με "συμπαθούσε" πια.

Gargoyle Egg: Το βρίσκεις στην Ambrosia και θα το δώσεις στον Vasagralem αργότερα στο Yew.

Gauntlets of Fury: Το βρίσκεις στο Buccaneer's Den, σε μία μικρή φραγμένη σπηλιά στη βορειοδυτική μεριά του νησιού. Για να ξεφράξεις την είσοδο της σπηλιάς, εντόπισε το κανόνι που είναι εκεί κοντά, σε ένα πλατό λίγο πιο νότια. Στρίψε το και ρίξε με αυτό στην είσοδο της σπηλιάς. Τώρα βούτηξε στη θάλασσα και πήγαινε κολυμπώντας κοντά στη σπηλιά. Για να βγεις έξω από το νερό και να σκαρφαλώσεις στη σπηλιά θέλει λίγη προσπάθεια. Τα gauntlets προσθέτουν 5 πόντους σε κάθε χτύπημα που κάνεις σε κάποιον αντίπαλό σου.

Gem of Death: Κάνε κλικ στην κόκκινη πεντάλφα που υπάρχει πάνω στο τραπέζι με τα όργανα του αλχημιστή στο σπίτι του Vasagralem στο Yew, και αυτό θα εμφανιστεί/σχηματιστεί. Αν θυμάμαι καλά, σου μιλάει γι' αυτό ο Bakura, λέγοντάς σου τι κάνει ακριβώς το gem αυτό.

Glass Swords: Από τα προηγούμενα Ultima, ένα χρήστης ξέρει ότι το glass sword είναι αυτό που λέμε "The Ultimate Weapon". Με αυτό σκοτώνεις οποιονδήποτε εχθρό με ένα και μόνο χτύπημα. Δυστυχώς, όμως, έπειτα από κάθε χτύπημα (το πρώτο κάθε φορά δηλαδή) αυτά σπάνε, γι' αυτό χρησιμοποίησέ τα προσεκτικά.

Μπορείς να τα βρεις στις εξής τοποθεσίες:

1. Στην Britain, ρίχνοντας ένα νόμισμα στο πηγάδι της πόλης.

2. Στην Ambrosia, στη φωλιά της Gargoyle's Queen.

3. Στην Britain, σε μία σπηλιά βορειοδυτικά της πόλης, πάνω στα χιονισμένα βουνά, εκεί όπου υπάρχουν πολλοί κρύσταλλοι στο έδαφος.

4. Στο Buccaneer's Den. Λένε ότι μπορείς να το αγοράσεις από το Guild shop.

Επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι προσωπικά δεν μπόρεσα ποτέ να αγοράσω τίποτα από αυτό, ίσως επειδή εν τω μεταξύ είχα ελευθερώσει το Silver Serpent και ο επικεφαλής του Guild δεν με "συμπαθούσε" πλέον.

5. Στο Yew, σε μία σπηλιά νοτιο-

ανατολικά της πόλης, κοντά στο μονοπάτι που φυλά ένα Stone Golem.

Τέλος, λέγεται ότι βρίσκεις άλλο ένα στο Moonglow, σε ένα maze που βρίσκεται κρυμμένο στο Reagent Shop! Προσωπικά δεν έχω βρει τίποτα τέτοιο.

Gringolet (The Undead Sword): Βρίσκεται στο Minoc, στο ποταμάκι που συνδέει τον καταρράκτη με τη λίμνη, στο μέρος όπου αυτό περνά κάτω από τη γη, σε ένα μικρό πλατό. Κανονικά πρέπει να το θυσιάσεις για να βγεις από το Convetous Dungeon, υπάρχει όμως και μία εναλλακτική λύση που σου επιτρέπει να το κρατήσεις. Αποτελεσματικότατο πάνω στους σκελετούς και τους Undead χαρακτήρες.

Heirloom Shield: Βρίσκεται στη Valoria, στο νοτιοανατολικό μέρος του νησιού, δίπλα στην παραλία. Εκεί θα συναντήσεις ένα ετοιμοθάνατο Paladin. Σου δίνει την ασπίδα του για να τη δώσεις στον αδελφό του που είναι στην πόλη. Για να μπεις όμως μέσα, πρέπει πρώτα να έχεις τελειώσει το Dungeon Destard και να έχεις το κεφάλι της Red Dragon Talornia.

Helm of Radiance: Βρίσκεται στο τρίτο επίπεδο του Convetous Dungeon, μέσα σε μία μικρή σπηλιά, και ίσα που φαίνεται.

Iolo's Bow: Το βρίσκεις στην Britain, στο σπίτι του Iolo κοντά στην είσοδο του Despise Dungeon. Αν δεν σκοτώσεις τον Iolo και επιστρέψει αργότερα για να σου μάθει το Bow Level 4, τότε θα σου δώσει το σωστό Iolo's Bow!

Kiran Sheild: Τη βρίσκεις στο Despise Dungeon.

Sword of Frost: Στην Abyss, στην κορυφή ενός βράχου, πίσω από μερικά άλλα βράχια, βρίσκεται ένας νεκρός που κρατά το σπαθί αυτό.

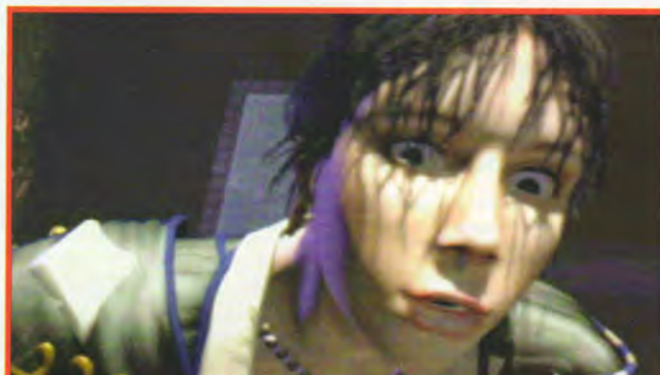
Sword of Lightning: Εγραψα γι' αυτό στο προηγούμενο τεύχος.

Leggings of the Sentri: Βρίσκονται στο Trinsic, στο βυθό της λίμνης που είναι στα βόρεια του νησιού. Σου επιτρέπουν να κάνεις μεγαλύτερα του κανονικού άλματα.

Mage's (Mariah's) Shield: Βρίσκεται στο Moonglow, στο υπόγειο του σπιτιού της Mariah, και το χρειάζεσαι για να το δώσεις στην Batista.

Orb of the Moons: Σου τα δίνει στο Minoc ο Nico όταν τον ελευθερώσεις σκοτώνοντας τον Raxos.

Raven's Choice Boots: Τα βρίσκεις στο Buccaneer's Den, στη σπηλιά όπου βρίσκεις και το Moonglow lighthouse gem, στη νότια ακτή του νησιού.



Ενώ η Raven βρίσκει μέσα στα συντρίμμια ό,τι απόμεινε από σένα... ένα Ankh!

Shepard's Crook: Το βρίσκεις στη New Magencia. Αν θυμάμαι καλά, το έχει ένας νεκρός, στο θόλο όπου σκοτώνεις τον Alpha Wolf.

Staff of Dead: Το βρίσκεις στο Trinsic, κοντά στο Shrine of Honor, μέσα σε μία σπηλιά που έχει στο βάθος της έναν βράχο με κοίλωμα γεμάτο νερό. Κοιτώντας από πάνω το νερό δεν βλέπεις τίποτα, βάζοντας όμως τον κέρσορα εκεί και πατώντας το πλήκτρο "X", βλέπεις ότι υπάρχει το staff αυτό. Εστω και αόρατο, πάρε το και βάλε το στο inventory σου.

Staff of Wisdom: Το βρίσκεις σε μία σπηλιά στα νοτιοδυτικά στο Moonglow.

Swamp Boots: Τις βρίσκεις στο Hythloth, στο δωμάτιο που βρίσκεις το πρωτόγονο (με την αλυσίδα) ασανσέρ. Θα το βρεις σε μία άκρη του δωματίου, σε ένα ledge. Σε προφυλάσσουν από δηλητηριώδεις επιφάνειες, όπως οι βάλτοι στο Paws.

War Bow of Blood: Το βρίσκεις στη Valoria, σε ένα μισοβυθισμένο πλοίο, στην ακτή του νησιού. Κάνει πολλή ζημιά, αλλά αφαιρεί και από τη δική σου υγεία.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΑΠΟ BLACKROCK

Blackrock Chest: Το βρίσκεις στο Guild, στην αποβάθρα του Buccaneer's Den, αλλά και στην Abyss.

Blackrock Helm: Το βρίσκεις σε ένα σεντούκι στα νότια του νησιού της Skara Brae. Κανονικά είναι για τον Ranger, αλλά στο προηγούμενο τεύχος γράφω πώς να το πάρεις με οποιονδήποτε χαρακτήρα.

Blackrock Gloves: Το βρίσκεις σε ένα σεντούκι στα νότια του νησιού της Skara Brae. Κανονικά είναι για τον Ranger, αλλά στο προηγούμενο τεύχος γράφω πώς να το πάρεις με οποιονδήποτε χαρακτήρα. Λένε ότι μπορείς να το αγοράσεις και από το Guild στο Buccaneer's Den, αλλά εγώ δεν μπόρεσα ποτέ να αγοράσω τίποτα από αυτόν, ίσως επειδή εν τω μεταξύ είχα ελευθερώσει το Silver Serpent και ο επικεφαλής του Guild δεν με "συμπαθούσε" πια.

Blackrock Arms: Τα βρίσκεις στο Isle of the Avatar, κοντά σε μία πεντάλφα που βρίσκεται στα μισά ενός μονοπατιού που οδηγεί ψηλά στα βουνά.

Blackrock Sword: Σου το φτιάχνει ο σιδεράς στο Trinsic.

Blackrock Boots: Τις βρίσκεις στο ένα binding pentagram όπου στέκεται ο μάγος Groldek, στα υποθαλάσσια ερείπια του Serpent Hold στο νησάκι Serpent's Isle, που είναι νοτιοανατολικά του Trinsic. Μπορείς να πηδήξεις εκεί φορώντας τις Leggings of the Sentri.

Blackrock Leggings: Αφού καλέσεις τον Pyros στο Isle of the Avatar, λίγο μετά θα φτάσεις στο Elemental Plane of Fire. Για να τα βρεις, σκότωσε το δράκο, πάρε το κλειδί και άνοιξε το chest που φυλά.

Οσοι φοράτε μέρη πανοπλίας από Blackrock προσέξτε γιατί, όταν κολυμπάτε με αυτά, πάτε κατευθείαν στο βυθό λόγω βάρους. Καλύτερα είναι να βγάζετε την πανοπλία σας πριν να κολυμπήσετε.



Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε γράφοντας πού βρίσκεις τα σακούλια (bugs), τι κάνεις σε γενικές γραμμές στα dungeons Deceit και Shame, τα πιο πρωτότυπα δηλαδή dungeons που έχω δει τα τελευταία χρόνια, πώς φτιάχνεις το Chalice of Honor κ.ά.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

PCs εναντίον κονσόλας

Θα τη χάσουμε, τελικά, αυτήν τη μάχη;

Καιρό τώρα ήθελα να γράψω για την κατάσταση που έχει αρχίσει να διαμορφώνεται σχετικά με τις λεγόμενες κονσόλες και τα PCs, αλλά η επικαιρότητα με υποχρέωνε να αναβάλλω συνέχεια τη δημοσίευση των απόψεών μου.

Θυμάμαι μία διάλεξη του Ken Williams (συνιδρυτή της Sierra μαζί με τη σύζυγό του Roberta) σε ένα αμερικανικό πανεπιστήμιο σχετικά με τους διαφορετικούς τύπους που υπάρχουν στα περιφερειακά εξαρτήματα του υπολογιστή: Κάρτες ήχου (τότε υπήρχαν τέσσερις - πέντε διαφορετικές, τώρα πια υπάρχουν ουσιαστικά μόνο δύο), disk drives 1.2", 1.44", αλλά και CD-ROMs (τότε μόλις είχαν πρωτοεμφανιστεί τα CD-ROMs), αρκετοί διαφορετικοί επεξεργαστές (με βάση πάντα τον 486DX), αλλά και τελείως διαφορετικοί υπολογιστές (Atari ST, Amiga, Macintosh) κ.ά. Ελεγε, λοιπόν, ότι η κατάσταση της πολυμορφίας είναι αρνητική για τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, μια και είναι υποχρεωμένες να χάνουν πολύτιμο χρόνο και χρήμα δοκιμάζοντας σε όλους αυτούς τους τύπους των υπολογιστών το προϊόν τους πριν αυτό να κυκλοφορήσει τελικά στην αγορά. Κατέληγε δε στο συμπέρασμα ότι, αν θέλει η βιομηχανία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας να λειτουργήσει απρόσκοπτα και κερδοφόρα, πρέπει να καταλήξει σε έναν ενιαίο τύπο υπολογιστή! Το πιο εντυπωσιακό ήταν ότι έκανε και μία συγκεκριμένη πρόταση σχετικά με τα περιφερειακά από τα οποία πρέπει να αποτελείται ένας υπολογιστή-μοντέλο, καταλήγοντας ότι αυτός πρέπει να έχει ως βάση το PC. Θυμάμαι δε που ως κάρτα ήχου είχε προτείνει την Pro Audio Spectrum και εγώ καμάρωνα που ήδη την διέθετα (μεταξύ μας αυτήν έχω ακόμη. Λίγα χρόνια αργότερα η εταιρία που την κυκλοφορούσε έκλεισε εξαιτίας του ότι οι οικονομικές υπηρεσίες του FBI την κατηγόρησαν για "παράνομη" κίνηση των μετοχών της στο χρηματιστήριο!).

Πριν από περίπου έναν μήνα διάβασα την ανακοίνωση της Microsoft για τη νέα παιχνιδομηχανή που θα κυκλοφορήσει, το περιβόητο X-BOX, το οποίο θα περιέχει έναν πανίσχυρο επεξεργαστή Pentium 3 της Intel, 64MB RAM, κάρτα γραφικών της nVidia, σκληρό δίσκο χωρητικότητας 8GB και άλλα πολλά. Αμέσως πολλές σκέψεις κατέκλυσαν το μυαλό μου. Καταρχήν, αντίστοιχες προσπάθειες του παρελθόντος απέτυχαν παταγωδώς: Ποιος, αλήθεια, θυμάται σήμερα τα Philips's CD-i και Commodore's CDTV; Η Microsoft, όμως, έχει κατορθώσει να περάσει στο υποσυνείδητό μας την αίσθηση πως, με ό,τι ασχολείται, πετυχαίνει. Ισως αυτός είναι και ο βαθύτερος λόγος που οι περισσότεροι πίστευαν ότι στο τέλος θα κέρδιζε τη δικαστική διαμάχη της με το Υπουργείο Δικαιοσύνης. Δεν ξέρω αν θα πετύχει εμπορικά η κονσόλα-υπολογιστής της, ούτε όμως είναι αυτό που με απασχολεί.

Την ίδια στιγμή στο μυαλό μου ήρθε και μία συνέντευξη του προέδρου της Revolution Software, της εταιρίας που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά Broken Sword 1 και 2, το επαναστατικό ακόμη και για την εποχή μας Lure of the Temptress κ.ά. Απαντώντας στην ερώτηση γιατί εγκατέλειψαν, έστω και προσωρινά, το χώρο των PCs και ασχολούνται με τη δημιουργία παιχνιδιών για την κονσόλα της Sony, είπε τα εξής: "Για μικρές εταιρίες ανάπτυξης παιχνιδιών, όπως εμείς, είναι προτιμότερο να δουλεύεις έχοντας προκαταβολικά πουλήσει το προϊόν σου. Νιώθεις πολύ μεγαλύτερη ασφάλεια και μπορείς να αποδώσεις, να δημιουργήσεις καλύτερα. Βλέπετε, έχοντας συμβόλαιο με τη Sony, το παιχνίδι μας είναι προπωλημένο και δεν έχουμε την αβεβαιότητα αν θα πετύχει εμπορικά. Η Sony, από τη μεριά της, έχει φτιάξει μία παιχνιδομηχανή και είναι υποχρεωμένη να τη στηρίξει παράγοντας η ίδια παιχνίδια γι' αυτήν, χωρίς δηλαδή να περιμένει τους διάφορους κατασκευαστές αν και πότε θα κυκλοφορήσουν τα παιχνίδια τους για την κονσόλα της...".



Dreamcast και PlayStation 2: Η νέα γενιά των παιχνιδομηχανών. Θα καταφέρουν να εκτοπίσουν τα PCs;



Πιστεύω να καταλαβαίνετε τι εννοώ. Η κρίση στο χώρο των υπολογιστών είναι πολύ μεγάλη. Στην κρίση αυτή οι κονσόλες φαίνεται να κερδίζουν έδαφος σε σχέση με τα PCs στο χώρο του gaming. Είναι, άραγε, μία παροδική κρίση που θα ξεπεραστεί και τα PCs θα συνεχίσουν απρόσκοπτα να κρατούν τα ηνία ή θα οδηγηθούμε σε κάτι ολοκληρωτικά νέο; Ποιος μπορεί να ξέρει, μόνο ο χρόνος θα δείξει...

Ακολουθεί μία ανοικτή επιστολή του Richard Cobbett, συντάκτη του περιοδικού "MPOG", την οποία θεωρώ καθρέφτη της σημερινής κατάστασης στο χώρο των παιχνιδιών και γι' αυτό την προσυπογράφω. Η επιστολή δημοσιεύτηκε τον Απρίλιο που μας πέρασε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

"ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΛΑΙΑ ΦΡΟΥΡΑ

Αγαπητοί κύριε, κυρία και δεσποινίς Κατασκευαστές,

Καταλαβαίνω ότι είστε μόνο το ανθρωπόμορφο πνεύμα της βιομηχανίας των παιχνιδιών, ένιωσα όμως ότι σε κάθε περίπτωση έπρεπε να σας γράψω. Εάν νομίζετε ότι εσείς την έχετε άσχημα, σκεφθείτε τον ταχυδρόμο που πρέπει να βρει έναν τρόπο να παραδώσει αυτό το γράμμα σε μία διεύθυνση στον κυβερνοχώρο. Ξεφεύγω όμως από το θέμα μου, και μάλιστα στην πρώτη κιόλας παράγραφο, κάτι που αποτελεί ρεκόρ ακόμη και για μένα.

Μπορεί να ασχολήθηκα πολύ καιρό με αυτό. Το πρώτο μου PC ήταν ένας αρχαίος πετρελαιοκίνητος 8086. Οπως θυμάμαι, έτρεχε με την υπερτεράστια ταχύτητα των 4,77MHz, το 3dfx ήταν ένα ρομπότ στον Πόλεμο των Αστρων και 640K RAM ήταν αρκετή για τον καθένα. Δεν είχα βέβαια και τόσο πολλά παιχνίδια για να παίξω σε αυτό, μόνο λίγους δίσκους shareware και ένα αντίτυπο του Leisure Suit Larry 1. Ηταν όμως κομπιούτερ και πέρασα πολλά ευτυχισμένα βράδια μαζί του. Πριν από λίγες ημέρες αποφάσισα να ξαναπαίξω μερικά από αυτά τα παλιά, κλασικά παιχνίδια: Flightmare, Bouncing Babies, Spacewar...

Ηταν, φυσικά, ΑΠΑΙΣΙΑ. Τελείωσα αυτό το μεγαλειώδες πείραμα μέσα σε δευτερόλεπτα και έτρεξα κατευθείαν για το αντίτυπό μου του Unreal Tournament. Δεν με ενδιαφέρει τι λέει ο καθένας, το retro-gaming είναι καταδικασμένο να τελειώσει με έναν λυγμό απογοήτευσης, γιατί τα παιχνίδια που κάποτε χάζευες με δέος είναι στραπατσαρισμένα από το σύστημά σου. Και χρησιμοποιούσα το DOS. Μετά το σκέφθηκα λίγο ακόμα. Τα μοντέρνα παιχνίδια είναι πολύ φανταχτερά, αλλά όλο και περισσότεροι άνθρωποι τα μπουχτίζουν και στρέφονται σε υψηλού επιπέδου, εύχρηστα συστήματα, όπως το Dreamcast ή το PlayStation 2. Τα παιχνίδια γράφονται με στόχο την εύκολη συμβατότητα, με ετοιματζίδικα (off-the-peg) engines, όπως το Unreal και το Lithtec, για να μην αναφερθώ στο είδος του Quake και του Tomb Raider. Ολόκληρη η βιομηχανία έχει γίνει υπερβολικά σοβαρή - κανένα παιχνίδι δεν μπορεί πλέον να κατασκευαστεί εάν δεν συμφωνήσει ένα δωμάτιο γραβατωμένων. Πώς θα μπορούσε κανείς να 'περάσει' ένα παιχνίδι όπως το Wizkid σε αυτούς τους ανθρώπους;

'Ε, είναι ένα shooter/platform/break-out υβρίδιο. Παίζεις με μία μπάλα που καμιά φορά βγάζει πόδια και τρέχει επίπεδα - πλατφόρμες για να... μαζέψει... Μάλιστα, κύριε, θα πάρω το παλτό μου και θα φύγω.'

Το πρόβλημα είναι ότι τα παιχνίδια ποτέ δεν φαίνονταν καλύτερα, ποτέ δεν έπαιζαν καλύτερα (είναι αλήθεια, πρέπει να το παραδεχτείτε) και ποτέ δεν είχαν ευρύτερη αποδοχή. Τότε γιατί να αισθάνομαι ότι η καλύτερη εποχή του gaming έχει περάσει; Δεν είναι κάτι που μπορεί να μετρηθεί, είναι μόνο μία αίσθηση. Θυμάμαι τον ενθουσιασμό που ένιωσα όταν έβαλα για πρώτη φορά στον υπολογιστή μου το Wing Commander. Χωρίς κάρτα ήχου, μόνο ένα ορχηστρικό μπιπ, χαμηλής ανάλυσης γραφικά και φοβερή δράση. Ή το Monkey Island 2, το μεγαλύτερο παιχνίδι που έφτιαξε ποτέ η LucasArts, το οποίο είδα σε μία έκθεση κάτω από τον ήχο που έκαναν τα στόματα των ανθρώπων γύρω μου που έχασκαν. Ή τα πρώτα CD games; Χαρακτήρες που σου μιλούσαν, movie animation. Ναι, τα interactive movies ήταν σχεδόν παγκοσμίως απαίσια, αλλά όποιος ισχυριστεί ότι δεν εντυπωσιάστηκε την πρώτη φορά που είδε αληθινούς ανθρώπους στα παιχνίδια του, είναι καταφανώς ψεύτης. Και πώς θα μπορούσαμε να κάνουμε μία λίστα χωρίς να αναφερθούμε στο παντοδύναμο Doom; Η πρώτη φορά που προσγειώθηκες στον Φόβο με το πιστόλι στο χέρι είναι σίγουρα μία στιγμή που έχει εντυπωθεί στο μυαλό και του πιο βαριεστημένου hacker του πλανήτη. Βεβαίως, όσοι από εμάς είχαν παίξει το Ultima Underworld και τη φανταστική συνέχειά του εντυπωσιαστήκαμε πιο δύσκολα. Βαρόνος της Κόλασης; Ναι, αυτό μου κάνει μια χαρά...

Δεν είναι μόνο τα ατομικά παιχνίδια, φυσικά· το πρόβλημα είναι γενικότερο. Περίμενα με ανυπομονησία κάθε μήνα να αγοράσω τα καινούρια περιοδικά, να διαβάσω τι σχεδίαζε η Origin ή τα screenshots παιχνιδιών της Core Designs πριν να γίνουν οι άνθρωποι πίσω από το Tomb Raider. Δεν ξέρω τι θα κάνατε εσείς, αλλά εκείνη την εποχή ξέρω ότι θα έδινα... τέλος πάντων θα πουλούσα και το τελευταίο μου Rolo για να αγοράσω οποιοδήποτε παιχνίδι με το logo της Core Design. Θα περίμενα μήνες για να λάβω το τελευταίο παιχνίδι και ως μέλος του Special Reserve συνήθως έπρεπε να περιμένω (δεν ξέρω εάν κάποιος από το προσωπικό της Special Reserve της δεκαετίας του '80 είναι ακόμη μαζί σας, αλλά αν είναι - ακόμη σας κρατάω κακία). Ηταν μία εποχή κατά την οποία οι σχεδιαστές παιχνιδιών ήταν σχεδιαστές παιχνιδιών και όχι rock stars με γελοία χτενίσματα. Αξιζε να παρακολουθεί κάποιος τις εταιρίες - δεν θα γίνονταν ποτέ η σύγχρονη σφηκοφωλιά του κακού, που είναι γνωστή και ως Origin Systems, και οι άνθρωποι γενικά έκαναν μία δουλειά, μετά από πολλά χρόνια σε αγγαρείες, επειδή ήθελαν να την κάνουν, δεν ήταν απλώς ακόμη μία επιλογή που σου έδινε το σχετικό πτυχίο. Οι σχεδιαστές παιχνιδιών ήταν εύκολα αναγνωρίσιμοι - αναγνώριζες τη δουλειά τους όχι επειδή ήταν κολλημένη πάνω στο κουτί.

> **"Το retro-gaming είναι καταδικασμένο να τελειώσει με έναν λυγμό απογοήτευσης, γιατί τα παιχνίδια που κάποτε χάζευες με δέος είναι στραπατσαρισμένα από το σύστημά σου."**



Philips CD-i: Αλήθεια, ποιος το θυμάται σήμερα;

Στην πραγματικότητα δεν ξέρω τι ακριβώς ζητάω από σένα, ω ανθρωπόμορφο πνεύμα της gaming industry, και ίσως να ΜΗΝ υπάρχει κάτι να ζητήσω. Κανένα από τα πολυθρήνητα κακά της βιομηχανίας δεν είναι καινούριο, απλώς έγιναν τόσο μεγάλα που είναι αδύνατο να τα αγνοήσει κανείς πλέον. Υπάρχει καινοτομία, χωρίς αμφιβολία, και δεν ισχυρίζομαι ότι βαρέθηκα να παίζω παιχνίδια. Το απολαμβάνω ως ένα χόμπι και ως τρόπο για να βγάλω λεφτά - δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος ψυχαγωγίας και δεν σκοπεύω να τα εγκαταλείψω. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι είμαστε όσο πιο κοντά γίνεται στη Χρυσή Εποχή. Μάλλον ποτέ δεν ήμαστε καλύτερα και ίσως να κοιτάζω προς τα πίσω με ροζ γυαλιά, αλλά...

Κάτι άπιαστο λείπει. Τι λέτε κι εσείς;

Ειλικρινά δικός σας,

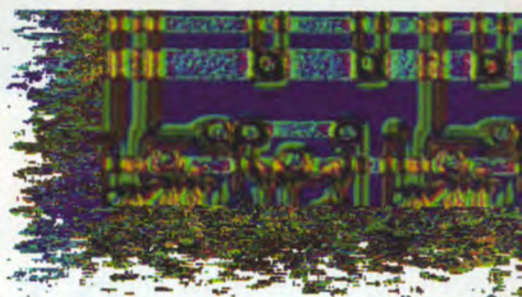
Richard Cobbett"

PC

τα αμιλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ποιο είναι το κοινό που παίζει adventure games; / χμ, αμφιβάλλω αν υπάρχει κάποιος που να μπορεί ν' απαντήσει με ακρίβεια / γιατί ακολουθούν κι άλλες αδυσώπητες ερωτήσεις / πόσοι σερφάρουν στα alt.binaries; / πόση αναγνωσιμότητα έχουν τα newsgroups; / ποιοι είναι αυτοί που κάνουν upload στα warez; / τι ποσοστό χρηστών κάνει login in με ξένα user names και passwords; / μ' αρέσει που για κάθε ερώτηση οι Αμερικανοί κι όχι μόνο αυτοί έχουν έτοιμη μία απάντηση / βγαλμένη μέσα από έρευνες αγοράς / με target κοινό και καμπύλες απόκλισης κι άλλα τέτοια πρωτότυπα / μόνο που η πραγματικότητα συνήθως αποκαλύπτεται διαφορετική / "έχω ένα πρόβλημα για κάθε λύση", όπως τραγουδάνε οι Terror X Crew / δεν βλέπετε τι γίνεται στην Αμερική τους τελευταίους μήνες; / στο Σιάτλ και την Ουάσινγκτον, τις πόλεις με τα περισσότερα κατά κεφαλή e-mail accounts / υπάρχει πολύ μεγάλη κινητοποίηση και γίνονται δυναμικές διαδηλώσεις κατά της παγκοσμιοποίησης, με βασικούς στόχους το Διεθνές Νομισματικό Ταμείο και την Παγκόσμια Τράπεζα / με τους διαδηλωτές να καταφτάνουν απ' όλα τα μέρη της χώρας, οργανωμένοι μέσα από ειδικά fora / με το Internet να γίνεται όπλο στα χέρια αυτών που αντιστέκονται / ενώ δίπλα τους συμβαίνουν οι μεγαλύτερες στην ιστορία εξαγορές και συνενώσεις εταιριών / καθώς τα χθεσινά αφεντικά, οι πετρελαιάδες, οι βιομήχανοι, οι Rockfellers και τα McDonald's, βλέπουν την κυριαρχία της πληροφορικής και αγωνιούν μήπως μείνουν έξω απ' το χορό στο παιχνίδι του ελέγχου και της εξουσίας / με μοναδικό εφόδιο τα ατελείωτα δολάρια και την απληστία τους, τα χώνουν σαν τρελοί με απώτερο σκοπό να χειραγωγήσουν το Internet / γι' αυτό και το Δίκτυο γέμισε με κάθε είδους εταιρίες e-buy κι ο δείκτης NASDAQ εκτοξεύτηκε στα ύψη / εμ, πώς νομίζετε ότι έγινε must το Yahoo! και εκατομμυριούχος ο Bezos; / **όμως το Internet δεν είναι κάτι που μπορεί να μπει σε πλαίσια και να περιοριστεί από νόμους και κανόνες / το Internet είμαι εγώ, είσαι εσύ, είναι ο καθένας** / είναι οι άγνωστοι εργαζόμενοι σε κάποια εταιρία και οι αμέτρητοι φοιτητές αλλά και οι "λαθραίοι" επισκέπτες των πανεπιστημίων / και είναι όλοι οι χτεσινοί επαναστάτες, οι χίππηδες και τα φρικιά, οι ροκάδες και τα πανκιά που παραμένουν δικτυωμένοι / όταν χρειαστεί συσπειρώνονται αστραπιαία, για να μποϋκοτάρουν όσους αυθαιρετούν εις βάρος του απλού χρήστη / θυμάστε την πλάκα που έπαθε το Yahoo! όταν αποφάσισε να οικειοποιηθεί για εμπορική εκμετάλλευση τα πνευματικά δικαιώματα των χρηστών - δημιουργών των sites που φιλοξενούσε; / κι αφήστε την AOL Netscape Time Warner ... να μετράει τους εν δυνάμει πελάτες και να νομίζει ότι κρατάει τον πάπα απ' τις κοτσίδες / ό,τι και να γίνει, όμως, ο χαμπουργκεράς που αγόρασε τη Sierra δεν πρόκειται να γίνει ποτέ Ken Williams και να τολμήσει κάτι ριζοσπαστικότερο από την κυκλοφορία του sequel του Half-Life / ενώ η Jane Jansen κινδυνεύει να μείνει χωρίς δουλειά, εκτός αν συμβιβαστεί να γράφει το σενάριο για ένα add-on του Soldier Of Fortune / αν και πολύ φοβάμαι πως εκεί θα καταλήξει, αν εξακολουθεί να γράφει σενάρια όπως αυτό του Gabriel Knight 3 / δεν μπορώ να καταλάβω πώς έκανε όνομα αυτή η κοπέλα / μέχρι πότε θα δρέπει δάφνες από το πρώτο Gabriel Knight και πόσο ακόμα αυτό θα συντηρεί απογόνους; / **τελικά, αυτό που μετράει πιο πολύ τόσο στο παρόν όσο και στο μέλλον είναι οι ιδέες / οι πρωτότυπες ιδέες είναι που ενεργοποιούν και δίνουν ώθηση στη δημιουργία / στον τομέα αυτό είναι που πάσχει περισσότερο η βιομηχανία των παιχνιδιών** / όσο υπάρχει το μεράκι και η πρωτότυπη διαφορετική προσέγγιση, πάντα θα υπάρχουν κλασικές, καυτές ιδέες έτοιμες για υλοποίηση / όπως η πλανητική δικτύωση, ο παγκόσμιος επικοινωνιακός ιστός, δηλαδή το Internet / που δεν είναι καθόλου καινούρια ιδέα, όμως η εφαρμογή στην πράξη γίνεται πεδίο δημιουργικών αντιπαραθέσεων και μετατρέπεται σε διαγωνισμό εμπνευσμένων εφαρμογών / αμέτρητοι χρήστες με πρόσβαση στο Δίκτυο στύβουν τα μυαλά τους για να παρουσιάσουν πρωτό-



τυπα προγράμματα ή να δώσουν λύσεις σε ψηφιακά προβλήματα / αντίθετα με τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών που μαραζώνουν με αναχρονιστικά projects ή αντιγράφουν η μία την άλλη / μπορεί ακόμα και σήμερα οι δύο αυτοί τομείς, το Internet και τα games, να είναι οι βασικοί χώροι που δοκιμάζονται οι τεχνολογίες αιχμής / η άγαρμπη εισβολή του κεφαλαίου όμως πέταξε τους μερακλήδες έξω από την game industry και στη θέση τους ήρθαν οι μάνατζερ / οι γνωστοί yes-men που έχουν σπουδάσει μελέτη αγοράς και διοίκηση επιχειρήσεων / με το μυαλό και το γούστο ισοπεδωμένο από τους κανόνες του marketing, πιστοί σαμουράι στην υπηρεσία των αφεντάδων / έτοιμοι να επιβληθούν δυναμικά στην αγορά και να διαμορφώσουν κατάλληλα το καταναλωτικό κοινό / μια ματιά στη διαφημιστική εκστρατεία της Sierra -πάλι αυτή- και θα καταλάβετε / το Gabriel Knight 3 με υπερδιπλάσιο κόστος από το Half-Life είχε promotion budget σχεδόν το 1/3 σε σχέση με το δεύτερο / το ίδιο παιχνίδι μπορεί να χρειάστηκε τρία χρόνια για να ολοκληρωθεί, αλλά δεν είχε ούτε τη μισή προβολή σε σχέση με το αρπακολλίστικο King Quest 8 / αυτό που θέλω να πω είναι ότι στην πρωτεύουσα του καπιταλισμού μερικές φορές φαίνεται σαν να μην ακολουθούνται κάποιοι στάνταρ κανόνες του εμπορίου / όπως η Microsoft τα πρώτα χρόνια της λειτουργίας της, που δεν έδειχνε να ενοχλείται από την παράνομη χρήση του λειτουργικού και των προγραμμάτων της, για να μην πω ότι την ενθάρρυνε κιόλας / ήταν η εποχή που στο αφεντικό έφτανε και περίσσευε οι χρήστες να πληκτρολογούν win και να βγαίνει ο όφις office **/ μ' αυτά και μ' αυτά ο Bill Gates έγινε "Βασιλιάς των Πυλών" κι ο πλουσιότερος άνθρωπος πάνω στη Γη / για να μπορεί σήμερα να πληρώνει όσα όσα προκειμένου ν' αγοράσει κάθε πολύτιμο αρχαίο και νέο σύγγραμμα που βγαίνει σε δημοπρασία /** είστε γελασμένοι αν νομίζετε πως όλ' αυτά δεν είναι παρά μόνο μπίζνες / where; In America... / και ειδικά στην Καλιφόρνια που ο σατανισμός είναι τρίτη σε μέγεθος θρησκεία / welcome to the Hotel California, όπως διαλαλούσαν οι Eagles στο διαφημιστικό σποτ για την εκκλησία του Σατανά / κι όσοι απέχουν αρκετά μακριά από τη Δυτική Ακτή κι όσοι δεν ξέρουν τον Anton S. LaVey / έρχονται τα παιχνίδια για να τους διδάξουν μαγικές τελετουργίες και να τους υποβάλουν την παρουσία του κακού που μόνο με cheats μπορείς να το νικήσεις / ακόμα κι ο ενυπάρχων πανθεϊσμός ή ο ηρωικός αθεϊσμός παίζουν το ρόλο του Δούρειου Ίππου για τον κατεστημένο χριστιανισμό της Δύσης / κι ενώ οι πολιτείες της Αμερικής έχουν γεμίσει με κάθε είδους προτεσταντικές αιρέσεις και ευαγγελιστές όπως ο αιδεσιμότατος Jack με την Cadillac - εκκλησία / από τη θρησκεία τους απουσιάζει τελείως το εσωτερικό περιεχόμενο κι ο μυστικισμός / γι' αυτό και οι εμπνεύσεις τους, όταν δεν είναι τα UFOs και οι εξωγήινοι είναι ο ευρωπαϊκός μεσαίωνας / "οι τελευταίοι σκοτεινοί αιώνες που ο Σατανάς περπάτησε στη Γη" / η αίσθηση του δικαίου και η επιβράβευση του καλού που χαρακτήριζαν τα παιχνίδια της προηγούμενης γενιάς, σπανίζουν στα σημερινά παιχνίδια και ακούγονται ως ξεπερασμένες έννοιες / σαν τα καλαμπούρια που λένε οι τυπάδες στο Kingpin / όμως ο προαιώνιος αγώνας του καλού ενάντια στο κακό συνεχίζεται / κόντρα στα σχέδια των σατανιστών έρχονται να σταθούν οι κοινότητες του Mount Shasta και οι Βουδιστές / τα τελευταία χρόνια στη Silicon Valley και στο L.A. έχει αναπτυχθεί η μεγαλύτερη βουδιστική κοινότητα στον κόσμο / υπάρχουν εταιρίες με ολοφάνερες κατευθύνσεις και δεδηλωμένη την υποστήριξή τους στις θρησκείες της Άπω Ανατολής, όπως η LucasArts και η Valve, / αλλά υπάρχουν και πολλοί καταχθόνιοι κατασκευαστές με ύποπτες παραγωγές multimedia τίτλων για όλη την οικογένεια / έτσι λοιπόν ο παράδεισος και η κόλαση έρχονται να λανσαριστούν μπροστά στα μάτια μας / στα 16 ή 32 bit και στις 15άρες ή 17άρες οθόνες των κομπιούτερ μας / ίσως όλ' αυτά φαντάζουν υπερβολικά στα μάτια των Ευρωπαίων και ακόμα περισσότερο στα μάτια των Ελλήνων / βασικός παράγοντας για τα παραπάνω είναι η ιστορία και η κουλτούρα κάθε λαού **/ και δεν πρέπει να ξεχνάμε πως οι Αμερικανοί δεν έχουν ούτε 300 χρόνια ιστορία, ενώ στην κουλτούρα τους κατέχουν ξεχωριστή θέση η βία, ο υλισμός και το δίκιο του ισχυρότερου /** ευτυχώς που τα τελευταία χρόνια έχουν αναδειχτεί μικρές κι ελπιδοφόρες δυνάμεις στο χώρο / ενώ οι μεγάλες ευρωπαϊκές εταιρίες έχουν εξαπολύσει αντεπίθεση, με αιχμή του δόρατος την Infogrames και πετράδι του στέμματος την Cryo / κατά τ' άλλα, πού αλλού εκτός από το Τέξας θα μπορούσε να έχει την έδρα της η id Software και τι άλλο εκτός από Quake θα μπορούσε να παράγει; / και είμαι σίγουρος πως κάτω απ' τα μακριά μαλλιά του John Romero κρύβεται ένας κατακόκκινος σβέρκος. PC

ΓΡΑΦΕΙΟ @simos @militos

CALLUS

Ο δεκαρικοφάγος

Δεν είναι η πρώτη φορά που θα ασχοληθούμε με τον Callus. Στην παρθενική εμφάνιση της στήλης μας στο περιοδικό ο Σπύρος Παράσχης είχε φροντίσει να συμπεριλάβει στο συνοδευτικό CD ROM υλικό για το τέρας της CAPCOM.

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Callus κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Η μία είναι για DOS και η άλλη για περιβάλλον Windows. Ως συνήθως, η πρώτη έχει λιγότερες απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ, αλλά η δεύτερη έχει πολύ πιο εύχρηστο interface. Οσα θα διαβάσετε στη συνέχεια αφορούν στην έκδοση για Windows. Ας σημειωθεί επίσης ότι τα περισσότερα ROMs του Callus τα τρέχει και το MAME, αλλά σαφώς πιο αργά, κάτι που θα αντιμετωπίσετε βέβαια εντονότερα αν έχετε κάπως παλαιότερο μηχάνημα.

Η εγκατάσταση του εξομοιωτή στο σύστημά σας είναι εξαιρετικά απλή, αφού αρκεί να αποσυμπιέσετε τα περιεχόμενα του αρχείου .zip σε κάποιον φάκελο της επιλογής σας. Προσοχή χρειάζεται στην ονομασία των ROMs, αφού ο emulator ψάχνει για συγκεκριμένες ονομασίες. Μη φοβάστε, όμως, γιατί το συνοδευτικό αρχείο κειμένου που φέρει τον τίτλο Gamelist έχει όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείτε για να ονομάσετε σωστά και να τρέξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Τώρα πια είμαστε έτοιμοι να τρέξουμε το πρόγραμμα. Πρώτη δουλειά σας είναι να ορίσετε την τοποθεσία όπου έχετε αποθηκεύσει τα ROMs (επιλογή Directory στα pull - down menus). Στη συνέχεια, διαλέξτε την ανάλυση που επιθυμείτε (η μέγιστη υποστηριζόμενη είναι 640x480). Με την επιλογή Stretch σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε σε πλήρη οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο Escape ή το αριστερό του ποντικιού, το πρόγραμμα κάνει pause και εμφανίζονται οι γνώριμες επιλογές στο επάνω μέρος της οθόνης. Για να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι, πατήστε στο Load. Θα εμφανιστεί η λίστα με τα ROMs που είναι διαθέσιμα, ενώ σε μια στήλη θα δείτε και την ποσότητα της ελεύθερης μνήμης που χρειάζεται κάθε τίτλος. Αν δείτε πως το παιχνίδι δεν φορτώνει, πηγαίνετε στην επιλογή Messages, όπου και θα πληροφορηθείτε για το τι ακριβώς δεν πήγε καλά.



Το θρυλικό Ghouls & Ghosts στον Callus.

PATCHES (ΓΙΑ ΤΗΝ DOS ΕΚΔΟΣΗ)

Δύο από τα ROMs που θα βρείτε, το Street Fighter Zero και το Forgotten Worlds, δεν υποστηρίζονται απευθείας από το Callus, γι' αυτό θα πρέπει να εγκαταστήσετε πρώτα κάποια βοηθητικά αρχεία. Ας δούμε πώς: Ας πάρουμε πρώτα το Forgotten Worlds. Εστω ότι το εκτελέσιμο πρόγραμμα του Callus βρίσκεται στο φάκελο C:\Callus. Δημιουργούμε το φάκελο C:\Callus\SF2T και αποσυμπιέζουμε μέσα σε αυτόν το zip αρχείο που περιέχει το ROM του Forgotten Worlds. Εν συνεχεία, αποσυμπιέζουμε το αρχείο που περιέχει το patch σε έναν τυχαίο φάκελο (έστω στον C:\ABA). Πηγαίνουμε στο φάκελο C:\ABA και δίνουμε την εντολή "Install C:\Callus". Τέλος, τρέχουμε το Callus με την εντολή: "Callus SF2T".

Οσο για το δεύτερο patch, το οποίο αφορά στο παιχνίδι Street Fighter Zero, δεν είναι δύσκολο να το εγκαταστήσετε, βοηθούμενοι πάντα από το readme αρχείο που θα βρείτε στο .zip. Λόγω πίεσης χώρου, οι ακριβείς οδηγίες θα δημοσιευθούν, αν ζητηθεί, σε επόμενο τεύχος.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Ενα μεγάλο μέρος της στήλης του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας είναι αφιερωμένο στις δικές σας παρατηρήσεις και απορίες. Ολα τα θέματα που θα εξεταστούν στη συνέχεια παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, ενώ είναι σίγουρο ότι θα βοηθήσουν όλους όσοι ασχολούνται με τους emulators. Ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη, αν κάποια από τα ονόματα έχουν γραφεί λάθος (άτιμα Greeklish!). Και μην ξεχνάτε, όταν στέλνετε κάποιο μήνυμα, να αναφέρετε αν επιθυμείτε να δημοσιευθεί το όνομά σας.

Ο Αντρέας Γριμπίλος γράφει: "...θα ήθελα να μου πείτε πώς μπορώ να μετατρέψω τα disk images που χρησιμοποιούν οι Amiga emulators πίσω σε δισκέτες αναγνώσιμες από την Amiga. Θα εκτιμούσα αν συμπεριλαμβάνατε κάποιο πρόγραμμα στο CD σας..."

Το πρόγραμμα που πρέπει να χρησιμοποιηθεί εδώ ονομάζεται Readdisk. Είναι ένα utility που μπορείτε να βρείτε στο πακέτο εγκατάστασης του WinUAE, αλλά και στο συνοδευτικό CD του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας. Αναλαμβάνει να διαβάσει τα disk images της μορφής .adf και να επαναφέρει τα πρωτότυπα αρχεία της Amiga σε ένα μέρος του σκληρού μας δίσκου. Εστω λοιπόν ότι θέλουμε να μετατρέψουμε το αρχείο tvsports.adf. Ας υποθέσουμε ότι το readdisk και το adf βρίσκονται στον ίδιο φάκελο. Σε περιβάλλον DOS γράφουμε, πολύ απλά, readdisk tvsports.adf και θα δημιουργηθεί ένας φάκελος με τα περιεχό-





Street Fighter EX. Πόσους άραγε παίδεψε αυτό το παιχνίδι;

μενα του disk image. Παίρνουμε τώρα αυτόν το φάκελο και τον περνάμε σε δισκέτα χωρητικότητας 720KB. Η δισκέτα αυτή πρέπει να έχει PC format. Στη συνέχεια τοποθετούμε τη δισκέτα στο drive της Amiga και τη διαβάζουμε με το CrossDOS (έχω την εντύπωση ότι περιλαμβάνεται στο Workbench) ή το MessyDOS.

Ο Αντώνης Τρίκας παρατηρεί ότι ορισμένα από τα disk images για Amiga έχουν την επέκταση .gz και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τους emulators.

Τα αρχεία αυτά είναι συμπιεσμένα, μάλιστα οι τελευταίες εκδόσεις του WinZIP τα αναγνωρίζουν και έχουν τη δυνατότητα να τα αποσυμπιέσουν. Ωστόσο, υπάρχει πάντα το προγραμματάκι Gzip που κάνει την ίδια ακριβώς δουλειά. Εστω ότι έχεις το αρχείο tvbasket.gz. Η εντολή που πρέπει να δώσεις εδώ είναι "gzip -d tvbasket.gz" (όπως και προηγουμένως, υποθέτω ότι το Gzip και το gz βρίσκονται στο ίδιο directory). Θα δημιουργηθεί το αρχείο tvbasket.ad. Αν χρειαστεί, άλλαξε την επέκταση σε adf, και μπορείς πλέον να το χρησιμοποιήσεις.

Οι αναγνώστες μας Χρήστος Σαμαράς, Βασίλης Βουτζουλίδης και Δημήτρης (από Θεσσαλονίκη) αντιμετώπισαν δικαιολογημένα προβλήματα με το Impact. Ο Χρήστος με το Street Fighter EX και το Psychic Force, ενώ ο Βασίλης κι ο Δημήτρης με το Street Fighter EX Plus. Ενώ κατέβασαν τα ROMs και ακολούθησαν κατά γράμμα τις οδηγίες εγκατάστασης, τα παιχνίδια δεν έτρεχαν.

STREET FIGHTER EX	STREET FIGHTER EX PLUS
Sfe-01m	sfp-01
Sfe-02	sfp-02
Sfe-03	sfp-03
Sfe-04a	sfp-04e
Sfe-05m	sfp-04j
Sfe-06m	Sfp-05
Sfe-07m	Sfp-06
Sfe-08m	Sfp-07
Sfe-09m	Sfp-08
Sfe-10m	Sfp-09
	Sfp-10

Κυκλοφορούν διάφορα ROMs για τα Street Fighter EX στο Δίκτυο, όμως σε πολλά από αυτά ορισμένα αρχεία έχουν λανθασμένη ονομασία, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να τα βρει ο εξομοιωτής. Δυστυχώς, δεν υπάρχει κάποιο συνοδευτικό Readme του προγράμματος που να αναφέρει τις ακριβείς ονομασίες, ενώ το επίσημο site των προγραμματιστών του δείχνει, εδώ και μερικούς μήνες, μια λευκή σελίδα. Δίπλα θα βρείτε, πάντως, τα ονόματα που πρέπει να δώσετε ώστε να τρέξετε τα παιχνίδια χωρίς πρόβλημα.

Το Psychic Force, από την άλλη μεριά, πα-





Psychic Force. Πολύχρωμο!!!

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Η πρώτη είδηση είναι σίγουρο ότι θα προκαλέσει ρίγη συγκίνησης στους απανταχού λάτρεις των arcades. Το Metal Slug 3 κυκλοφορεί ήδη στις αίθουσες ηλεκτρονικών της Ιαπωνίας και η έκδοση για Neo Geo (σε μορφή cartridge) πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στον Μάιο. Περιμένουμε με ανυπομονησία το ROM, για να απολαύσουμε το παιχνίδι και στους υπολογιστές μας!

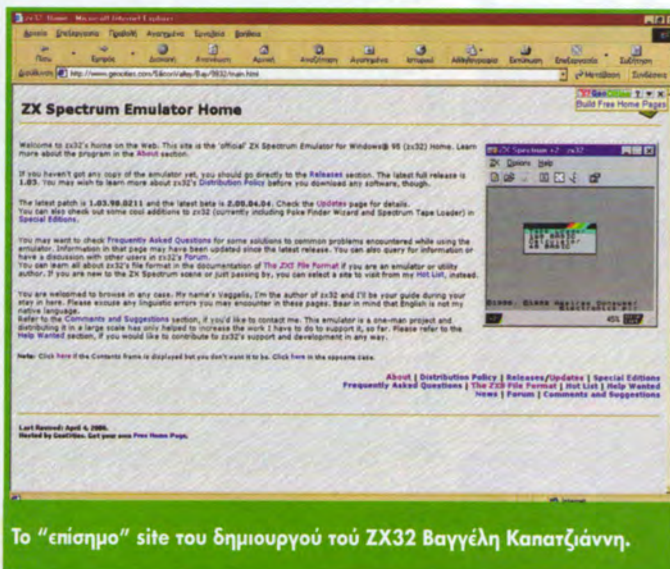
Κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση (2.05) του βραζιλιάνικου emulator BRMSX, που αναλαμβάνει να εξομοιώσει το σύστημα MSX. Η σημαντικότερη αλλαγή που θα βρείτε αφορά στην προσθήκη μίας νέας εντολής, η οποία διπλασιάζει την ταχύτητα της CPU, από τα 3,57MHz στα 7,14MHz.

Φημολογείται ότι η Sony ετοιμάζει μία "mini" έκδοση του 32μπιτου PlayStation. Το καινούριο μηχάνημα θα έχει το μέγεθος ενός walkman, ενώ θα ενσωματώνει και μία οθόνη TFT 4 ιντσών.

Η κυκλοφορία αρχείων .ini για το Nemu64 έχει γίνει σχεδόν καθημερινό φαινόμενο, γεγονός που αποδεικνύει με τον πλέον πειστικό τρόπο τις μεγάλες δυνατότητες του προγραμματιστικού του κώδικα. Η νέα έκδοση (2.3) προσθέτει, μεταξύ άλλων, τα παιχνίδια Command & Conquer, Destruction Derby, F1 World Grand Prix, GEX: Enter the Gecko, MK Mythologies και Off Road.

Ο NESten είναι ένας από τους καλύτερους εξομοιωτές για SNES που κυκλοφορούν. Ειδικά οι επιδόσεις του στον τομέα του ήχου είναι εντυπωσιακές. Το πρόγραμμα έχει φτάσει αισίως στην έκδοση 0.6, με την τελευταία κυκλοφορία να διορθώνει αρκετά bugs. Ετσι τώρα πια θα μπορείτε να απολαύσετε τα παιχνίδια Kirby και TMTN, που δεν έτρεχαν στις παλαιότερες εκδόσεις.

EMULATORS' CORNER



Το "επίσημο" site του δημιουργού τού ZX32 Βαγγέλη Καπατζιάννη.



Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις των A-Saturn και SSE.

ρουσιάζει άλλου είδους πρόβλημα: Ενώ φορτώνει κανονικά, βγάζει μια οθόνη με ρυθμίσεις, τις οποίες μπορείτε να αλλάξετε κατά βούληση, αλλά μέχρι εκεί. Θα χρειαστείτε το αρχείο Psychic Force.cfg, το οποίο θα βρείτε στο CD του "PC Master". Αντιγράψτε το στους εξής φακέλους:

1. Στο φάκελο όπου βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο (impactemu.exe)
2. Στο φάκελο CFG
3. Στο φάκελο ROMs
4. Στο φάκελο ROMs\Psychic Force

Είναι πιθανό να μη χρειάζεται να αντιγράψετε το αρχείο σε κάποιον από τους προαναφερόμενους φακέλους. Παρ' όλα αυτά, με την προαναφερόμενη μέθοδο το παιχνίδι τρέχει σίγουρα, άρα ακολουθήστε την για να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο. Ετσι κι αλλιώς, το αρχείο είναι πάρα πολύ μικρό (2KB).

Για το Impact είναι και η ερώτηση του Κώστα Μαχαίρα, που αντιμετωπίζει παρόμοια προβλήματα, αλλά με το Rival Schools αυτήν τη φορά. Κώστα, καταρχήν χαρά στο κουράγιο σου (κατέβασε το ROM -που είναι 27MB- με modem 33,6!). Εδώ, πρέπει να μετονομαστεί το αρχείο jst-4 σε jst-4a.

Μια και ο λόγος για το Impact, να διευκρινίσω ότι η δήθεν "beta" έκδοση για την οποία έγραφα σε προηγούμενο τεύχος δεν είναι παρά μια πειρατική παραλλαγή της αρχικής κυκλοφορίας.

Περνάμε τώρα στο μήνυμα του Γιώργου Μυλωνά. Επισημαίνει ότι ο προγραμματιστής ενός από τους καλύτερους εξομοιωτές για Spectrum, του ZX32, είναι Ελληνας και ονομάζεται Βαγγέλης Καπατζιάννης! Το περίεργο της όλης υπόθεσης είναι ότι έλαβα το μήνυμα του Γιώργου μία μέρα μετά την ολοκλήρωση του άρθρου μου που αφορούσε στους Spectrum emulators και, βέβαια, πολύ πριν από τη δημοσίευσή του. Σύμπτωση ή τηλεπάθεια; Δεν ξέρω, πάντως οφείλουμε να δώσουμε συγχαρητήρια στον Βαγγέλη για την εξαιρετική δουλειά του. Ας ελπίσουμε ότι η προσπάθεια αυτή θα βρει σύντομα κι άλλους μιμητές.

Ενα μεγάλο ευχαριστώ και σε σένα, Γιώργο, για τη σημαντική πληροφορία, αλλά και για τις διευθύνσεις που έστειλες, τις οποίες δημοσιεύω στη συνέχεια:

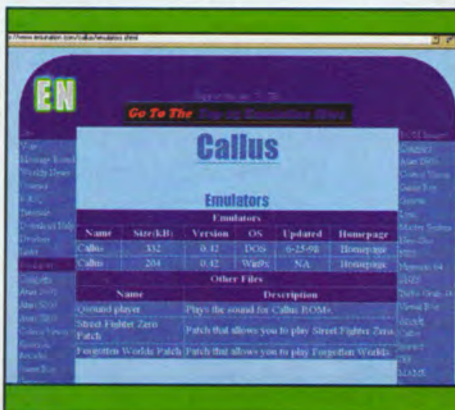
http://www.retrospec.co.uk/
http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/planet/
http://www.void.demon.nl/spectrum.html
http://home.virtual-pc.com/isblpx/index.html

Πρόκειται για sites που έχουν τα πάντα γύρω από την εξομοίωση των θρυλικών μηχανημάτων του Sinclair.

Κλείνω με το μήνυμα του Νικόλα Γουλέ, που αναφέρει ότι το πολυαγαπημένο Metal Slug υπάρχει και σε έκδοση για PlayStation, αν και δεν έχει κυκλοφορήσει επίσημα στην Ελλάδα. Λέτε να το τρέχει το Bleem; Ο Νικόλας ρωτάει επίσης αν υπάρχει κάποιος καλός Windows εξομοιωτής για Sega Saturn. Δυστυχώς, έχω την εντύπωση ότι δεν υπάρχει καλός emulator για τη συγκεκριμένη κονσόλα. Εχουν γίνει, βέβαια, κάποιες απόπειρες, αλλά, απ' όσο γνωρίζω, καμιά δεν έχει στεφθεί με επιτυχία. Ο A - Saturn κατείχε τα πρωτεία, αλλά πρόσφατα το project διακόπηκε. Μία άλλη προσπάθεια είναι το ιαπωνικό SSE, που μάλιστα ανανεώθηκε πρόσφατα, αλλά το readme είναι στα γιαπωνέζικα και δεν μπορώ να βγάλω άκρη. Αν κάποιος από εσάς είναι ευτυχής κάτοχος παιχνιδιών του Saturn και έχει διάθεση για πειραματισμούς, μπορεί να βρει τα δύο αυτά προγράμματα στις διευθύνσεις http://www.vintagegaming.com και http://www.emucamp.com .

PC

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ



Ενα από τα καλύτερα sites για emulators που θα βρείτε στο Διαδίκτυο βρίσκεται στη διεύθυνση www.emunation.com. Εκεί θα βρείτε όλες τις τελευταίες εκδόσεις των emulators, αλλά -κυρίως- πολλά ROMs για όλα τα συστήματα. Προσφέρει ακόμη, όπως όλα τα sites που σέβονται τον εαυτό τους, πλήρη ενημέρωση για όλα τα τεκταινόμενα στο χώρο των emulators, καθώς και FAQs που θα βοηθήσουν τόσο τον αρχάριο όσο και τον πιο έμπειρο χρήστη. Τέλος, έχει γίνει μία προσπάθεια παρουσίασης και αξιολόγησης των παιχνιδιών που διατίθενται για download, στην οποία μπορείτε και εσείς να συμβάλετε, στέλνοντας τη δική σας κριτική.

OUTLOOK 2000

ΜΕΡΟΣ 1ο

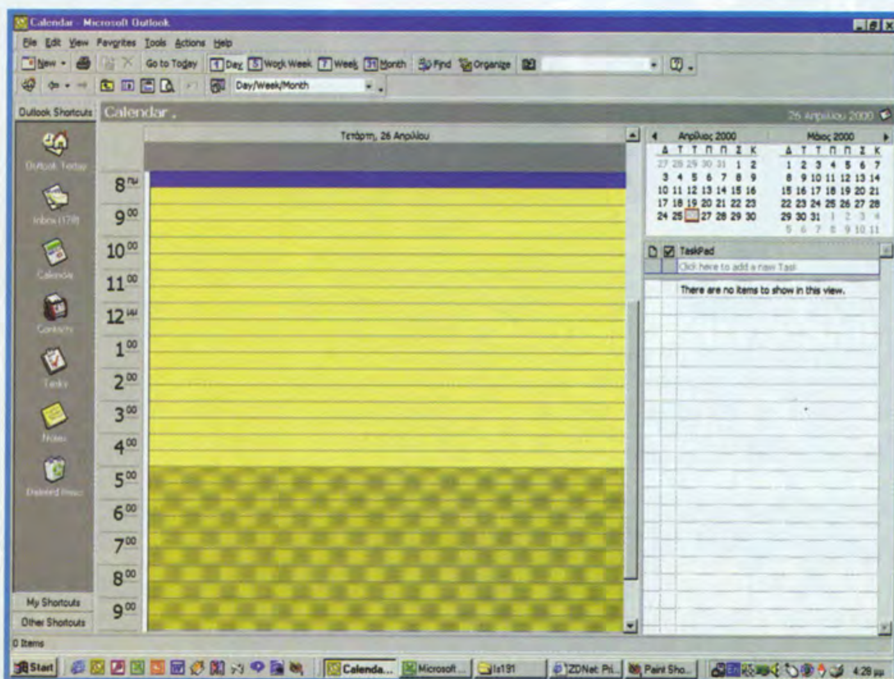
Στα προηγούμενα άρθρα εξετάσαμε αναλυτικά το Outlook Express, μία εφαρμογή που έχει όλα όσα χρειάζεται ο απλός χρήστης. Οι πιο προχωρημένοι, όμως, πάντα εκτιμούν κάτι περισσότερο από τα άκρως απαραίτητα. Γι' αυτούς υπάρχει το νέο Outlook 2000, το οποίο βρίσκεται μέσα στο Office 2000. Αν και δεν έχει δυνατότητες ανάγνωσης των newsgroups, είναι πλήρως εξοπλισμένο κι έτοιμο να χειριστεί οποιαδήποτε μορφή αλληλογραφίας και ραντεβού. Είναι με λίγα λόγια ένα προσωπικό ηλεκτρονικό organizer. Και για τους τυχερούς που κατέχουν κάποιο από τα πολλά handheld organizers, που είναι πολύ της μόδας τελευταία, το Outlook 2000 αποτελεί τον καλύτερο τρόπο επικοινωνίας τους με το PC.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com



ιευκρινίζουμε ότι θα ασχοληθούμε αποκλειστικά με την ελληνική έκδοση του Outlook 2000, γι' αυτό και πολλοί ορισμοί μπορεί να σας φανούν παράξενοι ή και αστείοι.

Οταν εγκαθιστάτε το Outlook, το πρόγραμμα εγκατάστασης αναζητά το προφίλ χρήστη. Εάν δεν έχετε, το πρόγραμμα δημιουργεί ένα προφίλ για εσάς. Το προφίλ χρήστη είναι μια ομάδα ρυθμίσεων που ορίζει πώς θα εργαστείτε με το Outlook. Για παράδειγμα, μπορεί να καθορίζει ότι θα αποστέλλετε και θα λαμβάνετε μηνύματα με τη σύνδεσή σας στο Internet ή ότι δεν θα χρησιμοποιείτε καθόλου ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και θα έχετε ένα αρχείο προσωπικών φακέλων. Για να αποστείλετε, να αποθηκεύσετε και να λάβετε μηνύματα και στοιχεία του Outlook και για να καθορίσετε πού θα αποθηκεύονται οι πληροφορίες του Outlook, χρησιμοποιείτε μια ομάδα ρυθμίσεων που ονομάζεται υπηρεσία πληροφόρησης. Η ηλεκτρονική υπηρεσία Microsoft Network, οι προσωπικοί φάκελοι και ο Microsoft Exchange Server είναι μερικά παραδείγματα υπηρεσιών πληροφόρησης.



Εάν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε δυνατότητες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο Outlook, πρέπει να προσθέσετε την κατάλληλη υπηρεσία πληροφόρησης στο προφίλ χρήστη. Εάν δεν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή αν έχετε ήδη ένα προφίλ χρήστη με την υπηρεσία πληροφόρησης και τις ρυθμίσεις που συνιστά ο διαχειριστής του δικτύου σας, μπορείτε να ξεκινήσετε αμέσως. Μπορείτε να προσθέσετε ή να καταργήσετε μια υπηρεσία πληροφόρησης οποιαδήποτε στιγμή.

ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ MICROSOFT OUTLOOK EXPRESS

Εάν το Microsoft Outlook εντοπίσει το Microsoft Outlook Express στον υπολογιστή σας κατά την εγκατάσταση, θα σας δοθεί η επιλογή να εισαγάγετε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, βιβλία διευθύνσεων και ρυθμίσεις του Outlook Express στο Outlook. Εάν έχετε ήδη εγκαταστήσει το Outlook και δεν ενεργοποιήσατε αυτή την επιλογή κατά την εγκατάσταση, ακολουθήστε την ακόλουθη διαδικασία:

- Για να εισαγάγετε στοιχεία λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του Outlook Express:

1. Από το μενού "Αρχείο", επιλέξτε την εντολή "Εισαγωγή και εξαγωγή".

2. Στον "Οδηγό εισαγωγής και εξαγωγής" κάνετε κλικ στην επιλογή "Εισαγωγή παραμέτρων λογαριασμού της αλληλογραφίας Internet" και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

3. Ακολουθήστε τις υπόλοιπες οδηγίες στον οδηγό.

- Για να εισαγάγετε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και βιβλία διευθύνσεων του Outlook Express:

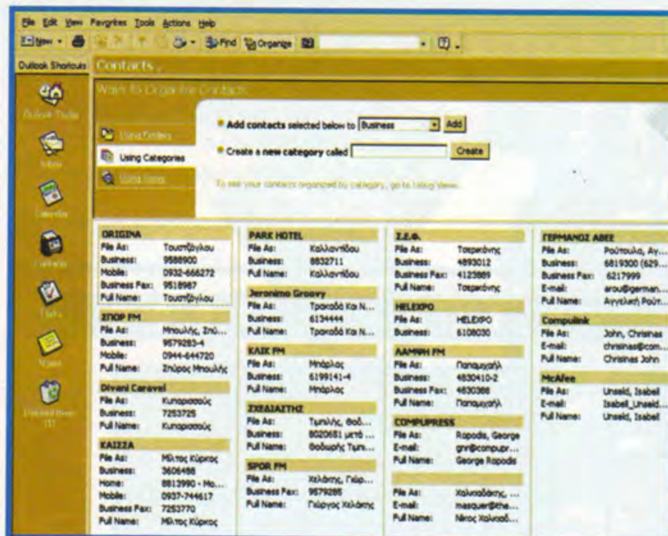
1. Από το μενού "Αρχείο" επιλέξτε την εντολή "Εισαγωγή και εξαγωγή".

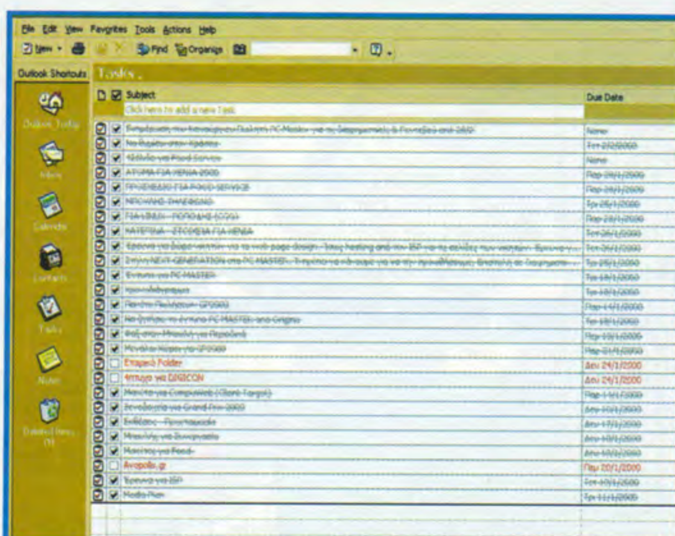
2. Στον "Οδηγό εισαγωγής και εξαγωγής" κάνετε κλικ στην επιλογή "Εισαγωγή αλληλογραφίας και διευθύνσεων Internet" και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί "Επόμενο".

3. Ακολουθήστε τις υπόλοιπες οδηγίες στον οδηγό.

ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ NETSCAPE MESSENGER 4.0

Εάν το Microsoft Outlook εντοπίσει το Netscape Messenger στον υπολογιστή σας κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, θα σας δοθεί η επιλογή να εισαγάγετε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, βιβλία διευθύνσεων και ρυθμίσεις του Netscape Messenger στο Outlook. Εάν έχετε ήδη εγκαταστήσει το Outlook και δεν ενεργοποιήσατε αυτήν την επιλογή κατά την εγκατάσταση, ακολουθήστε τα ίδια βήματα που προαναφέραμε για το Outlook





Express. Ο "Οδηγός εισαγωγής και εξαγωγής" υποστηρίζει και τα πολύ γνωστά Eudora Light και Pro.

ΑΛΛΑΓΗ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ

Το Microsoft Outlook είναι δυνατόν να χρησιμοποιεί υπηρεσίες παροχής Internet μέσω τηλεφώνου, εταιρικούς διακομιστές ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή και τα δύο.

Επιλογή "Μόνο Internet"

Εάν χρησιμοποιείτε modem για να συνδεθείτε μέσω τηλεφώνου με κάποια υπηρεσία παροχής Internet και δεν είστε συνδεμένοι μέσω τοπικού δικτύου (LAN) σε κάποιον διακομιστή, επιλέξτε "Μόνο Internet". Αυτή η ρύθμιση βελτιστοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σας για τα πρωτόκολλα POP3/SMTP ή IMAP4. Η επιλογή "Μόνο Internet" προσφέρει σημαντικά πλεονεκτήματα ταχύτητας πρόσβασης για χρήστες μέσω τηλεφώνου. Εάν κάνετε αυτή την επιλογή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα fax Symantec Fax Starter Edition.

Επιλογή "Εταιρία ή ομάδα εργασίας"

Εάν εργάζεστε σε τοπικό δίκτυο (LAN), το οποίο χρησιμοποιεί διακομιστή Microsoft Exchange Server, Microsoft Mail 3.x, διακομιστή Lotus cc:Mail ή αν χρησιμοποιείτε το Classic MSN (έκδοση 1.x, που παρέχεται με τα Microsoft Windows 95), επιλέξτε "Εταιρία ή ομάδα εργασίας". Χρησιμοποιώντας την υπηρεσία παροχής ηλεκτρονικής αλληλογραφίας Internet, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες παροχής Internet που προσφέρει το πρωτόκολλο POP3/SMTP. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους καταλόγους Internet LDAP. Εάν κάνετε αυτή την επιλογή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα Microsoft At Work fax.

OUTLOOK & OFFICE

Δημιουργία μηνυμάτων e-mail μέσω του Office

Υπάρχουν τρεις τρόποι χρήσης προγραμμάτων του Microsoft Office για τη δημιουργία μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο Outlook 2000:

➤ Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του Office για να στείλετε ένα αρχείο ως μήνυμα HTML (μόνο στο Office 2000). Το αρχείο εμφανίζεται ως το κυρίως κείμενο του μηνύματος, όχι ως συνημμένο. Επειδή το μήνυμα αποστέλλεται ως HTML, όλοι οι παραλήπτες μπορούν να το διαβάσουν, ανεξάρτητα από το αν έχουν εγκατεστημένο το κατάλληλο πρόγραμμα του Office στον υπολογιστή τους, αρκεί το πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου τους να μπορεί να διαβάσει HTML. Για παράδειγμα, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα φύλλο εργασίας του Microsoft Excel και στη συνέχεια να το στείλετε ως μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Οι παραλήπτες που δεν είναι χρήστες του Excel μπορούν να δουν και να επεξεργαστούν τα περιεχόμενα των κελιών όπως συμβαίνει με οποιονδήποτε πίνακα. Οι παραλήπτες που έχουν Excel μπορούν να επεξεργαστούν ολόκληρο το φύλλο εργασίας συμπεριλαμβανομένων και των τύπων.

Αφού στείλετε το μήνυμα HTML, μπορείτε να συνεχίσετε να εργάζεστε στο αρχείο και στη συνέχεια να το αποθηκεύσετε στο σκληρό σας δίσκο ως φύλλο εργασίας του Excel.

➤ Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Microsoft Word ως πρόγραμμα επεξεργασίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ορίζοντάς το ως προεπιλεγμένο πρόγραμμα επεξεργασίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, και στη συνέχεια να το χρησιμοποιείτε για τη δημιουργία όλων των μηνυμάτων σας. Οταν χρησιμοποιείτε το Word ως πρόγραμμα επεξεργασίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τα μηνύματα αποθηκεύονται ως στοιχεία του Outlook, όχι ως αρχεία του Word.

➤ Μπορείτε να ξεκινήσετε ένα νέο αρχείο του Office από το Outlook και να το επισυνάψετε σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να το αποθηκεύσετε στο σκληρό σας δίσκο. Για να μπορούν οι παραλήπτες να διαβάσουν ένα αρχείο του Office που είναι συνημμένο σε μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, θα πρέπει να έχουν το κατάλληλο πρόγραμμα του Office εγκατεστημένο στον υπολογιστή τους.

OUTLOOK ΣΗΜΕΡΑ

Το Outlook Σήμερα παρέχει μια προεπισκόπηση της ημέρας σας. Χρησιμοποιώντας το Microsoft Outlook Σήμερα μπορείτε να δείτε συνοπτικά τις συναντήσεις σας, μια λίστα των εργασιών σας και πόσα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου έχετε λάβει. Μπορείτε να ορίσετε αυτήν τη σελίδα ως την πρώτη σελίδα που θα ανοίγει όταν ξεκινάτε το Outlook, καθώς επίσης να αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται το Outlook Σήμερα. Μάθετε πώς μπορείτε να ορίσετε το Outlook Σήμερα ως προεπιλεγμένη σελίδα.

Αλλαγή εμφάνισης του "Outlook Σήμερα":

1. Στη "Γραμμή του Outlook" κάνετε κλικ στο εικονίδιο "Το Outlook Σήμερα".

2. Στη σελίδα "Το Outlook Σήμερα" κάνετε κλικ στην επιλογή "Προσαρμογή του Outlook Σήμερα".

3. Στην περιοχή "Στυλ" ενεργοποιήστε μια επιλογή από τη λίστα "Εμφάνιση του Outlook Σήμερα με αυτό το στυλ".

4. Η σμίκρυνση της εικόνας κάτω από τη λίστα δείχνει πώς θα εμφανίζεται η σελίδα "Το Outlook Σήμερα".

5. Κάνετε κλικ στην επιλογή "Αποθήκευση αλλαγών".

Ταξινόμηση της λίστας εργασιών στο "Outlook Σήμερα":

1. Στη "Γραμμή του Outlook" κάνετε κλικ στο εικονίδιο "Το Outlook Σήμερα".

2. Στο "Outlook Σήμερα" κάνετε κλικ στη σύνδεση "Προσαρμογή του Outlook Σήμερα".

3. Στην περιοχή "Εργασίες" κάνετε κλικ σε μια επιλογή στη λίστα "Ταξινόμηση της λίστας εργασιών μου κατά".

4. Για να ταξινομήσετε εργασίες σύμφωνα με ένα δεύτερο κριτήριο, κάνετε κλικ σε μια επιλογή στη λίστα "Έπειτα κατά".

5. Κάνετε κλικ στο κουμπί "Αποθήκευση αλλαγών".

Ορισμός του "Outlook Σήμερα" ως προεπιλεγμένης σελίδας κατά την εκκίνηση του Outlook:

1. Στη "Γραμμή του Outlook" κάνετε κλικ στο εικονίδιο "Το Outlook Σήμερα".

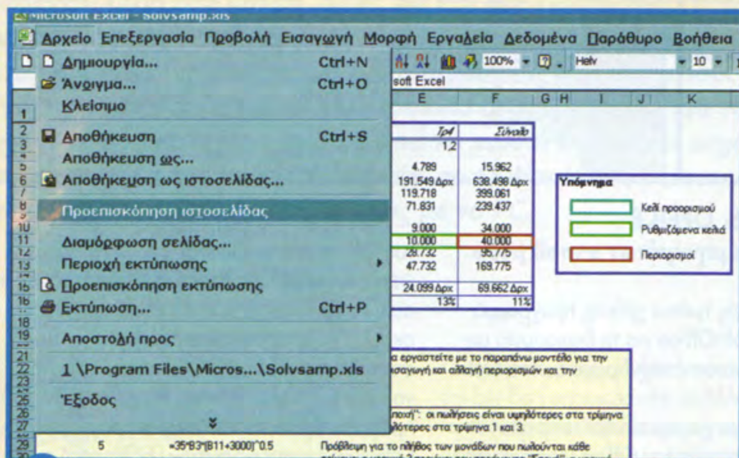
2. Στο "Outlook Σήμερα" κάνετε κλικ στη σύνδεση "Προσαρμογή του Outlook Σήμερα".

3. Στην περιοχή "Εκκίνηση" επιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου "Κατά την εκκίνηση, άμεση μετάβαση στο Outlook Σήμερα".

4. Κάνετε κλικ στο κουμπί "Αποθήκευση αλλαγών".

PC

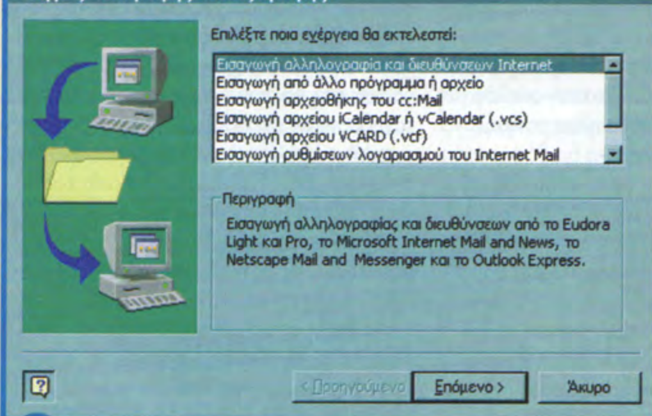
Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ OUTLOOK 2000



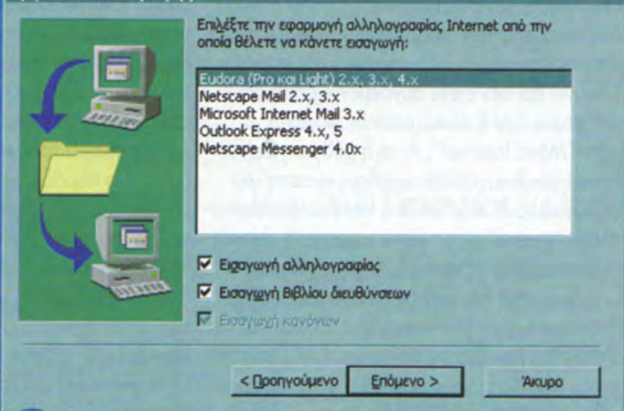
1 Υπάρχει πλήρης συνεργασία μεταξύ του Outlook 2000 και των προγραμμάτων του Office 2000.

Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Αγ
Δημιουργία
Άνοιγμα
Κλείσιμο όλων των στοιχείων
Φάκελος
Εισαγωγή και εξαγωγή...
Εκτύπωση... Ctrl+P
Έξοδος

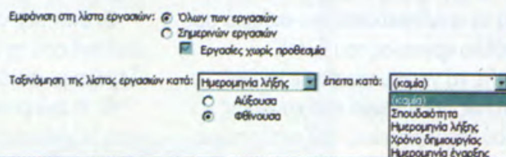
2 Για να κάνουμε εισαγωγή στοιχείων και ρυθμίσεων από άλλο πρόγραμμα αλληλογραφίας επιλέγουμε "Αρχείο > Εισαγωγή και εξαγωγή".



3 Στον οδηγό που εμφανίζεται διαλέγουμε την επιλογή που θέλουμε.



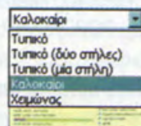
4 Στο "Εργαλείο εισαγωγής του Outlook" επιλέγουμε το πρόγραμμα από το οποίο θα γίνει η εισαγωγή των ρυθμίσεων.



5 Μπορούμε να προσαρμόσουμε το "Outlook Σήμερα" στις δικές μας προτιμήσεις. Εδώ βλέπουμε τις ρυθμίσεις των εργασιών.

Στυλ

Εμφάνιση του "Outlook Σήμερα" με αυτό το στυλ: Καλοκαίρι



6 Εκτός από τις λειτουργικές ρυθμίσεις μπορούμε να μεταβάλουμε και την εμφάνιση του "Outlook Σήμερα".

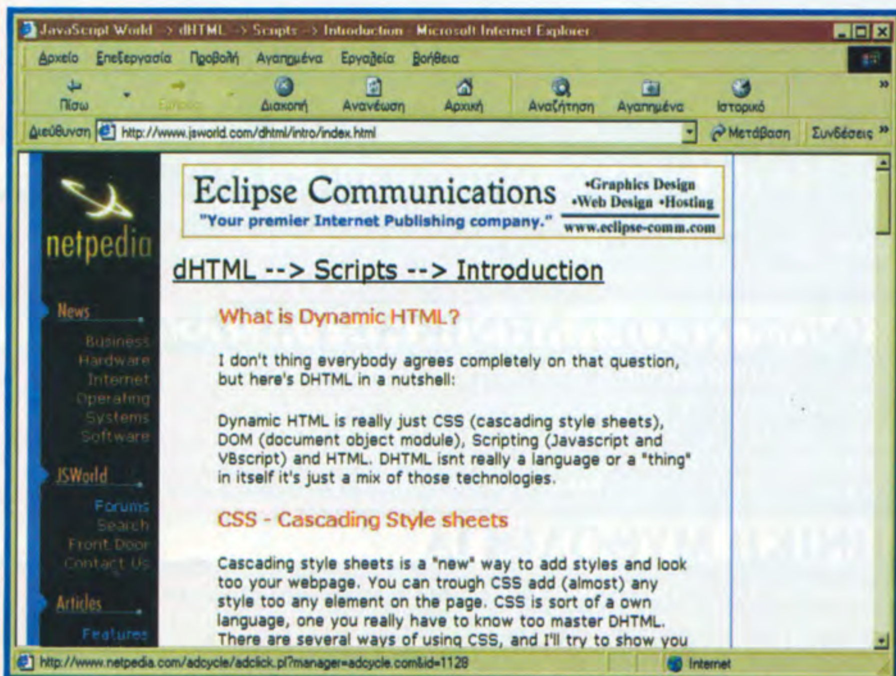
CASCADING STYLE SHEETS ΜΕΡΟΣ Β'

Ποιος είπε ότι όλα τα ωραία τελειώνουν γρήγορα;

Τον προηγούμενο μήνα η στήλη "Web Authoring" ασχολήθηκε με την Dynamic HTML και τα CSS. Είδατε τις μεγάλες δυνατότητες που προσφέρουν τα Cascading Style Sheets στη διαχείριση των στοιχείων μιας ιστοσελίδας και κάνατε μια σύντομη επισκόπηση στις παραμέτρους και τις εντολές που καθιστούν μια σελίδα δυναμική. Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τα layers και τις άπειρες δυνατότητες που δίνουν στις σελίδες μας.

Της Ζωής "Bezalel_loves_Bandit" Μαρμαρά

Μέχρι τώρα νομίζατε ότι μπορείτε να δώσετε κίνηση στα γραφικά και τους τίτλους των σελίδων σας μόνο με προγράμματα για Web animation, όπως το Flash και το LiveMotion, έτσι δεν είναι; Ωστόσο δεν χρειάζεστε το Flash για να μετακινήσετε τη θέση μιας εικόνας στη σελίδα σας, καθώς τα layers σας δίνουν τη δυνατότητα για απλά animations, χωρίς τη χρήση του flash plug-in. Αλλά τι είναι τα layers; Σκεφτείτε τα layers ως containers, τμήματα δηλαδή μιας σελίδας στα οποία μπορούμε να τοποθετήσουμε εικόνες, κείμενο, φόρμες ακόμα και plug-in objects και να τα επεξεργαστούμε ως ξεχωριστές οντότητες. Μπορούμε δηλαδή, χρησιμοποιώντας ένα layer και τοποθετώντας σε αυτό μια εικόνα, να της δώσουμε κίνηση, να αλλάξουμε το μέγεθός της δυναμικά ή ακόμα και να την "κρύψουμε" ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη που βλέπει τη σελίδα μας. Ας δούμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα χρήσης των δυνατοτήτων που προσφέρουν τα layers σε μία HTML σελίδα. Βλέποντας κάποιος τη σελίδα αυτή έχει την εντύπωση πως πρόκειται για μια εικόνα που έχει τοποθετηθεί στη μέση της σελίδας. Τα πράγματα όμως είναι εντελώς διαφορετικά. Αρκεί να κοιτάξετε τον κώδικα:




```
<body bgcolor="#FFFFFF">
<div id="Layer2" style="position:absolute;
  left:213px; top:94px; width:426px;
  height:47px; z-index:1"><b><font size="7"
  face="Arial, Helvetica, sans-serif"
  color="silver">This
isn't a picture</font></b></div>
<div id="Layer1" style="position:absolute;
  left:217px; top:91px; width:426px;
  height:47px; z-index:2"><b><font size="7"
  face="Arial, Helvetica, sans-serif">This
isn't a picture</font></b></div>
</body>
```

Οπως βλέπετε, δεν υπάρχει κανένα IMG tag στον κώδικα της σελίδας μας. Το μόνο που μπορείτε να δείτε είναι δύο layers, το ένα πίσω από το άλλο. Τα layers απεικονίζονται στον κώδικά μας με το DIV tag. Τα properties που βλέπετε μέσα στο DIV tag καθορίζουν το όνομα του layer, τη θέση του στη σελίδα, το μέγεθός του, καθώς και τη σειρά εμφάνισής του σε σχέση με τα άλλα layers. Θα αναφερθούμε αναλυτικά σε αυτά τα properties στη συνέχεια του άρθρου μας. Παρατηρήστε ότι η γραμματοσειρά στο layer με id="Layer2" έχει χρώμα silver, για να δώσει την ψευδαίσθηση της σκιάς, και βρίσκεται πίσω από το layer με id="Layer1". Για όσους χρησιμοποιούν το PhotoShop ή κάποιο άλλο πρόγραμμα που να χρησιμοποιεί layers, είναι σίγουρα πολύ εύκολο να καταλάβουν τη χρήση των DIV και SPAN tags σε μια σελίδα HTML.

Στο παράδειγμα που είδατε τα δύο layers χρησιμοποιήθηκαν ως containers για κείμενο. Αντίθετα με τις συνηθισμένες ιδιότητες του κειμένου σε ένα HTML document, που περιορίζουν την τοποθέτηση του κειμένου στη σελίδα, χάρη στα layers τοποθετήσαμε εύκολα και γρήγορα το κείμενό μας σε όποιο σημείο της σελίδας θέλαμε. Τα layers δίνουν στους σχεδιαστές HTML σελίδων μεγάλη ακρίβεια και ευκολία στην τοποθέτηση των στοιχείων στις σελίδες τους. Δυστυχώς, όμως, εκτός από τα μεγάλα πλεονεκτήματα που προσφέρουν, συνοδεύονται κι από πολλά προβλήματα ασυμβατότητας.

Οταν τα layers εμφανίστηκαν στον κόσμο του Web authoring, υποστηρίζονταν μόνο από τον Netscape Navigator και αναγνωρίζονταν στον κώδικα της σελίδας από το <LAYER> tag. Παρά το ότι τα <LAYER> και <ILAYER> tags δεν έχουν εγκαταλειφθεί και χρησιμοποιούνται ακόμα και από WYSIWYG editors, είναι προτιμότερο να χρησιμοποιούνται τα DIV και SPAN

tags (γνωστά και ως CSS-P elements), που αναγνωρίζονται τόσο από το Netscape Navigator όσο και από τον Internet Explorer. Καιρός όμως να δούμε τα properties του DIV tag.

Για να φτιάξετε ένα layer χρησιμοποιώντας το DIV tag θα πρέπει να γνωρίζετε τις ιδιότητες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Ας δούμε μερικές από τις πιο σημαντικές:

Layer ID: Το όνομα του layer. Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα z-index, τότε θα πρέπει να δηλώσετε οπωσδήποτε ID για το layer.

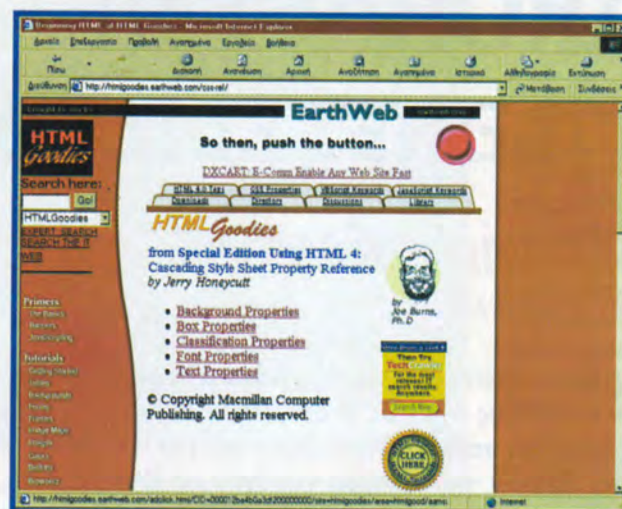
Position Type: Δηλώνει πως ο browser θα τοποθετήσει το layer στη σελίδα. Η ιδιότητα αυτή παίρνει τρεις τιμές: Absolute, Relative και Static. Το Static είναι το default type και τοποθετεί το περιεχόμενο του layer στη θέση που θα βρισκόταν εάν δε χρησιμοποιούσατε το DIV tag.

Ας δούμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

```
<body bgcolor="#FFFFFF">
<div id="LayerPosStatic" style="position:static;
  left:213px; top:94px;">
<b><font size="7" face="Arial, Helvetica, sans-
  serif">This LAYER has a STATIC position
  attribute!</font></b>
</div>

<div id="LayerPosAbsolute"
  style="position:absolute; left:213px;
  top:94px;">
<b><font size="7" face="Arial, Helvetica, sans-
  serif" color="#99CCFF">This LAYER has an
  ABSOLUTE position attribute!</font></b>
</div>
</body>
```

Παρατηρήστε ότι παρ' όλο που το layer με id="LayerPosStatic" έχει παραμέτρους που καθορίζουν τη θέση του στη σελίδα, στον browser παραμένει στην αρχή της σελίδας, σαν να ήταν ένα απλό font tag. Αντίθετα το layer που ακολουθεί φαίνεται εκεί που το τοποθετήσαμε, δηλαδή 213 pixels δεξιά και 94 pixels κάτω από την αρχή της σελίδας μας. Αυτό συμβαίνει επειδή χρησιμοποιήσαμε static type για το πρώτο layer.



Width & Height: Το μέγεθος του layer. Φυσικά προσδιορίζεται από το περιεχόμενο του layer. Εκτός από pixels μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και άλλες μονάδες μέτρησης, όπως pt (points), in (inches), mm (millimeters), cm (centimeters) ή και % (ποσοστό). Θυμηθείτε ότι γράφετε π.χ. width=123px και όχι width=123 px.

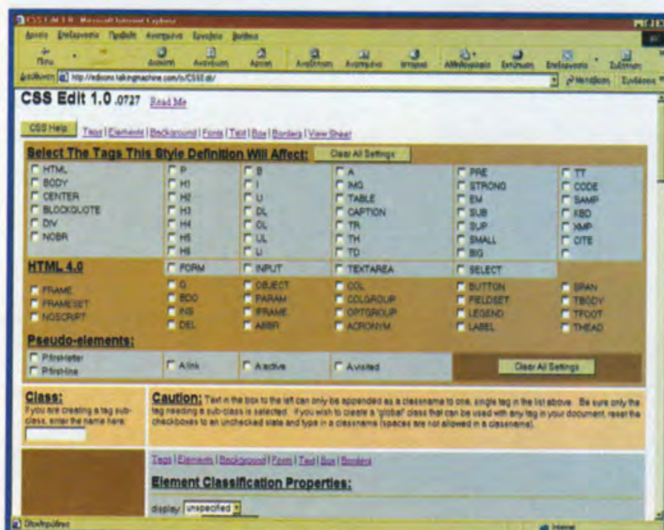
Z-Index: Η θέση του layer σε σχέση με τα υπόλοιπα. Στο πρώτο παράδειγμα που παραθέσαμε (το κείμενο με την γκρίζα σκιά), το ένα layer κάλυπτε το άλλο για να δώσει την εντύπωση του εφέ της σκίασης. Εάν παρατηρήσετε, θα δείτε ότι το layer με τη μαύρη γραμματοσειρά εμφανίζεται μπροστά από αυτό με την γκρίζα γραμματοσειρά. Αυτό συμβαίνει διότι η τιμή του z-index είναι μεγαλύτερη στο layer που εμφανίζεται πρώτο. Οπως καταλάβατε, η μικρότερη τιμή τοποθετεί το layer πίσω από όλα τα υπόλοιπα.

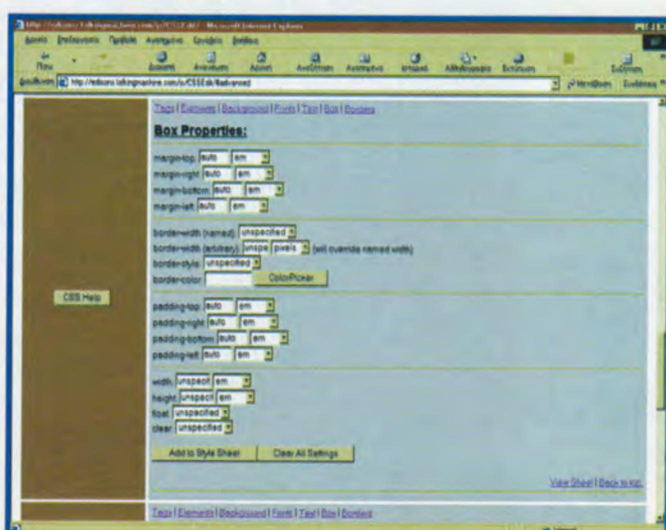
Visibility: Default, inherit, visible και hidden είναι οι τιμές που παίρνει αυτή η ιδιότητα. Με αυτήν μπορούμε να καθορίσουμε εάν θα φαίνεται ή όχι το layer στη σελίδα μας. Παρ' όλο που η default επιλογή εμφανίζει το layer στην οθόνη, διαβάζεται από τους browsers ως inherit (το visibility του parent layer όσον αφορά στα nested layers).

Αυτά ήταν τα πιο σημαντικά properties, παρ' όλο που στα layers μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και άλλες επιλογές όπως background image, background color και πολλά άλλα, τα οποία λόγω έλλειψης χώρου δεν αναφέρουμε εδώ.

Εάν σκοπεύετε να ασχοληθείτε περισσότερο με τα layers και την DHTML, σας προτείνω να δοκιμάσετε και τις ικανότητες των WYSIWYG Editors που κυκλοφορούν. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες για την DHTML, επισκεφτείτε τη σελίδα http://www.jsworld.com/dhtml/intro/index.html στο Internet. Ενδιαφέροντα στοιχεία θα βρείτε και στη διεύθυνση http://htmlgoodies.earthweb.com/css-ref/. Ομως, πριν απ' όλα μην ξεχάσετε να πάτε στη διεύθυνση http://edisons.talkingmachine.com/js/CSSEdit/. Σας περιμένει μια μικρή έκπληξη :) Ενας on-line CSS Editor!

Για εμάς η DHTML δεν τελειώνει εδώ. Μέχρι τον επόμενο μήνα, να 'στε καλά και μην το παρακάνετε στο διάβασμα! PC





WARCRAFT II: BATTLE.NET EDITION

Δύο φίλοι ήρθαν απόψε από τα παλιά...

Προφανώς θα αναρωτιέστε για ποιο λόγο αναφέρομαι σε δύο φίλους και όχι απλώς σε έναν. Η απάντηση είναι αρκετά απλή, αφού το ειδικό και σαφώς ανανεωμένο πακέτο του Warcraft II: Battle.net Edition -παλαιότερα γνωστού ως Warcraft II: Platinum- περιέχει όχι μόνο το αυθεντικό Tides of Darkness αλλά και το μοναδικό expansion του Beyond the Dark Portal! Στις επόμενες γραμμές θα διαβάσετε μια μικρή αναφορά για το multiplayer κομμάτι της νέας έκδοσης.

Του Γιώργου "PFC Federal" Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr



ροτού ξεκινήσω την αναφορά, θα μου επιτρέψετε να κάνω μια παρένθεση. Τις τελευταίες εβδομάδες προσπαθούσα να κάνω κάποιες παραγγελίες on-line μέσω της Electronics Boutique (EB), για να προμηθευτώ μεταξύ άλλων την έκδοση Battle.net του Warcraft II. Η τελευταία αγορά που είχα κάνει μέσω EB ήταν αυτή του Tiberian Sun Platinum Edition τον Αύγουστο του '99, έναντι $49,99 συν $25 για τα ταχυδρομικά έξοδα. Οταν όμως προσπάθησα να κάνω μια άλλη παραγγελία (πάνε μήνες τώρα), διαπίστωσα μερικά στοιχεία που δεν με χαροποίησαν καθόλου.

Πρώτον: Το παλιό account μου στην EB δεν λειτουργούσε, επειδή το e-mail μου είχε κατάληξη .gr! Αργότερα ανακάλυψα ότι η σελίδα δεχόταν μόνο mail addresses που είχαν κατάληξη .com, .edu, .net και παρόμοια. Πώς είναι δυνατόν να δέχονται διεθνείς παραγγελίες, αν δεν δέχονται διεθνή e-mails; Ευτυχώς, μετά από 5 mails καταδέχτηκαν να το διορθώσουν, παρ' όλο που δεν μου απάντησαν προσωπικά (και υποστηρίζουν ότι απαντούν σε όλα τα e-mails).

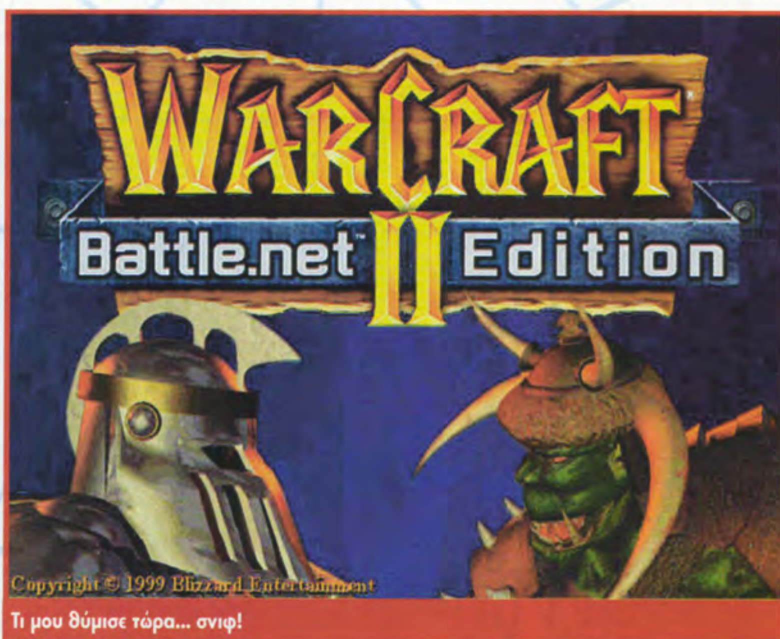
Δεύτερον: Το κόστος για τα ταχυδρομικά έξοδα είχε ανέβει από $25 σε $35! Μάλιστα, αν έκανα αγορές αξίας άνω των $100, θα χρεωνόμουν άλλα $55! (Προσφορά: Πληρώστε 4 παιχνίδια και πάρτε 3!)

Τρίτον: Μετά την πρώτη φορά που έκανα την παραγγελία για τα παιχνίδια, δεν ήρθε το confirmation e-mail και η παραγγελία μου ακυρώθηκε! Τη δεύτερη φορά, αντί για confirmation e-mail ήρθε ένα γράμμα από κάποια υπεύθυνο της EB, που ανέφερε ότι είναι πια τρομερά δύσκολο να ελέγχουν τις πιστωτικές κάρτες εκτός Αμερικής, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να ζητήσει από μένα το όνομα του ανθρώπου που μου χορήγησε την κάρτα και το τηλέφωνό του. Σαν να μην έφτανε αυτό, θα έπρεπε εγώ προσωπικά να πάρω τηλέφωνο αυτό τον άνθρωπο και να του επιτρέψω να δώσει τις απαραίτητες πληροφορίες στην EB! Παρ' όλο που ο κόμπος είχε φτάσει στο χτένι, ικανοποίησα τα δύο πρώτα αιτήματά τους, μόνο και μόνο για να πάρω ένα πολύ ωραίο "Order Cancelled" δύο μέρες αργότερα.

Παρένθεση τέλος. Τα συμπεράσματα δικά σας.

ΤΙ ΕΧΕΙ ΤΟ BATTLE.NET EDITION;

Ωρα για Warcraft. Εχοντας πουλήσει περισσότερα από 2,5 εκατομμύρια αντίτυπα σε ολόκληρο τον κόσμο, το Warcraft II επέστρεψε στις οθόνες μας τον Οκτώβριο του 1999, σε μια αναβαθμισμένη μορφή που επιτρέπει στον gamer να ενώσει τις δυνάμεις του με παίκτες από όλο τον κόσμο (ή να γίνει ο καλύτερος όλων, πολεμώντας εναντίον τους) μέσω της γνωστής πια δωρεάν υπηρεσίας on-line της Blizzard, Battle.net. Η δημιουργία του account σας είναι το ίδιο εύκολη με εκείνη που αφορά στα Diablo και Starcraft. Το nickname και το password σας κλειδώνονται με το serial number που καλείστε να εισαγάγετε στο installation και αμέσως είστε έτοιμοι να παίξετε on-line. Εκεί, θα μπορείτε να παίξετε με άλλους 7 συνολικά παίκτες σε όλους τους παλιούς χάρτες που πρόσφερε το original και το add-on του, συν άλλους 100, που η πλειονότητά τους δημιουργήθηκε αποκλειστικά για αυτή την έκδοση. Φυσικά, όλοι οι χάρτες έχουν την υπογραφή της Blizzard και είναι όσο το δυνα-



Τι μου θύμισε τώρα... σνιφ!

τόν πιο εξισορροπημένοι. Το chat room του Battle.net βασικά είναι ίδιο με αυτό του Starcraft και από εκεί μπορείτε να επιλέξετε να μεταφερθείτε σε άλλο κανάλι (π.χ. War2BNE-GRC, όπου δεν υπάρχει κανένας!), να ζητήσετε τη λίστα με τα διαθέσιμα παιχνίδια, να κοιτάξετε την κατάσταση των ladder games ή απλώς να συνομιλήσετε στο κανάλι όπου βρίσκεστε. Οταν μπείτε σε ένα ανοικτό παιχνίδι, θα μπορείτε να δείτε μερικά από τα options του, όπως το map size, το speed και το game type, που εμπλουτίστηκε με αρκετές νέες επιλογές (π.χ. Free-for-all, Melee, One on One, Top vs Bottom, Use Map Settings, Ladder, Ironman Ladder). Το Ironman Ladder είναι ένα νέο είδος tournament/ladder παιχνιδιού, στο οποίο έχουν δικαίωμα συμμετοχής μόνο όσοι διαθέτουν rank 1.200 ή υψηλότερο. Οι χάρτες είναι πάντα random και όλοι οι παίκτες αρχίζουν με τα λιγότερα δυνατά resources, κάτι που σημαίνει μεγάλη διάρκεια παιχνιδιού.

Δημιουργήστε ένα account στο Battle.net και είστε έτοιμοι.

Πίσω στα normal games, τώρα. Περιέργως, επιλογές όπως Resources, Map Tileset και Starting Units δεν εμφανίζονταν στον παίκτη που έκανε join και, ομολογουμένως, αιφνιδιάστηκα, όταν ξεκίνησα με το μικρότερο δυνατό ποσό lumber και gold! Αξίζει να σημειωθεί ότι, αν κάποιος παίκτης δεν διαθέτει το χάρτη που έχει διαλέξει ο host, τότε η μεταφορά γίνεται μέσα στο chat room του παιχνιδιού. Οταν όλοι δηλώνουν έτοιμοι, η αντίστροφη μέτρηση αρχίζει (Starcraft-style) και το παιχνίδι ξεκινάει.

Προκειμένου να διευκολυνθεί η διεξαγωγή του παιχνιδιού και αυτό να γίνει περισσότερο user friendly, η Blizzard πρόσθεσε ορισμένα features που είχε χρησιμοποιήσει πρώτα στο Starcraft, το κορυφαίο strategy game που ήρθε μετά το Warcraft II. Οι παίκτες έχουν πια τη δυνατότητα να κατατάσσουν τις μονάδες τους σε ομάδες (grouping) με hot keys, έτσι ώστε να επανακτούν τον έλεγχο αυτών πιο γρήγορα από ό,τι πριν. Επίσης, με διπλό κλικ σε μία μονάδα επιλέγονται άλλες 8 του ίδιου τύπου, έτσι ώστε αμέσως να έχετε μια ομάδα των 9! Επίσης, με τη Spacebar η οθόνη επικεντρώνεται στο τελευταίο γεγονός που ακούσατε μέσω των ηχείων σας (π.χ. "Job's done!" ή "We're under attack!"). Τρομερά χρήσιμο! Επίσης, στην επιλογή Allies, άνω δεξιά, προστέθηκε η δυνατότητα του Shared Vision που επιτρέπει στους συμμάχους να μοιράζονται ό,τι βλέπουν οι μονάδες τους. Δίπλα στην μπάρα με τα resources υπάρχει πια μια ειδική ένδειξη για την αναλογία των farms και των μονάδων σας (food). Εάν θέλετε να παράγετε επιπλέον μονάδες, τότε θα πρέπει πάντα να είστε σίγουροι ότι τα αγροκτήματά σας παράγουν αρκετό φαγητό για τη συντήρησή τους. Τέλος, να σημειωθεί ότι τώρα πια υπάρχει το όριο των διακοσίων μονάδων φαγητού, όπως στο Starcraft.

Ολες αυτές οι επιλογές σίγουρα ανεβάζουν την ποιότητα του παιχνιδιού και το εκσυγχρονίζουν σε αρκετά μεγάλο βαθμό. Ομως θα δείτε ότι επιλογές όπως το Unit Queuing δεν έχουν προστεθεί, διότι, σύμφωνα με τα λεγόμενα των υπευθύνων της Blizzard, δεν ήθελαν να τροποποιήσουν το παιχνίδι πάρα πολύ. Θα πρέπει, ακόμα, να κυνηγήσετε και το τελευταίο Peon-άκι, προκειμένου να νικήσετε, διότι το να καταστρέψετε όλα τα κτίρια δεν επαρκεί, όπως συμβαίνει στο Starcraft. Ξεχάστε αυτά που ξέρατε...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ BATTLE.NET EDITION

Η έκδοση Battle.net τρέχει κάτω από περιβάλλον Windows, έτσι η εταιρία προτείνει Pentium στα 60MHz με 16MB μνήμη τουλάχιστον. Επιπροσθέτως, θα χρειαστείτε 80MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, μαζί με ένα CD-ROM διπλής ταχύτητας. Νομίζω ότι οι περισσότεροι από εσάς δεν θα έχετε πρόβλημα με τις απαιτήσεις...



Το interface του παίκτη που έκανε join σε παιχνίδι. Πού είναι τα options;



Το chat room του War2 Ladder Challenges.



Και το παιχνίδι αρχίζει! Πρώτο μέλημα η κατασκευή Great Hall (Orcs).

ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ ΕΠΙΠΛΕΟΝ

Προκειμένου να χωρέσουν και το Tides of Darkness αλλά και το Beyond the Dark Portal σε ένα CD μαζί με όλες τις αναβαθμίσεις, έπρεπε απλώς να αφαιρεθεί το CD audio που συνόδευε και τα δύο παιχνίδια. Φυσικά, η μουσική υπάρχει ακόμα, απλώς δεν βρίσκεται στην παλιά, CD audio μορφή. Η απώλεια αυτή του CD audio με έκανε να ανοίξω ξανά το κουτί του Beyond the Dark Portal, που το έχω στη βιβλιοθήκη δίπλα από τα άλλα add-ons παιχνιδιών, και να βάλω το CD στον player για να ακούσω την τρομερή μεσαιωνική μελωδία του War 2. Το CD περιλαμβάνει επίσης 3 preview videos από τα Starcraft: Brood War, Diablo II και Warcraft III.

Στο Battle.net Edition (BNE) όλα τα bugs του αρχικού παιχνιδιού έχουν καταπολεμηθεί, σύμφωνα με την εταιρία. Η έκδοση ανέρχεται τώρα στην 2.00 BNE και από ό,τι διάβασα στο σχετικό manual των περίπου 100 σελίδων, που βρίσκεται σε ειδικό αρχείο Acrobat Reader μέσα στο CD, η έκδοση BNE είναι συμβατή με την αρχική έκδοση DOS σε LAN ή IPX (και modem μάλλον). Καθώς θυμήθηκα ότι στην υπηρεσία του Kali υπάρχουν ακόμα πολλά κορόιδα... εεε ...παίκτες, ήθελα να πω, που παίζουν ακόμα με την έκδοση DOS, έσπευσα να το επιβεβαιώσω. Καταρχήν, πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο Classic Warcraft II, προκειμένου να φορτώσει η μη αναβαθμισμένη έκδοση του Warcraft II. Το γεγονός ότι κατάφερα και βρέθηκα στο κανάλι ενός παίκτη που είχε την έκδοση του Beyond the Dark Portal ήταν καλό σημάδι. Το ότι ξεκίνησε και το παιχνίδι ήταν ακόμη καλύτερο! Ομως αποδείχθηκε ότι δύο επιλογές από το BNE υπήρχαν ακόμα και στο Classic. Οταν προσπάθησα να κάνω χρήση αυτών, το παιχνίδι έχασε το συγχρονισμό μεταξύ εμένα και του άλλου παίκτη και, με τη δικαιολογία ότι υπήρχε πρόβλημα στην επανασύνδεση, βρέθηκα απογοητευμένος στη γνώριμη πια οθόνη των Windows (αχ! και κέρδιζα...). Συγκεκριμένα το πρόβλημα αυτό παρουσιάστηκε όταν προσπάθησα κάνω group μια ομάδα (μετά θυμήθηκα ότι κάτι τέτοιο δεν υπήρχε στο Beyond the Dark Portal!) και όταν έκανα χρήση του Eye of Killrogg (σε αυτό προστέθηκε νέο ηχητικό εφέ, αφού κάτι τέτοιο δεν υπήρχε). Φαντάζομαι επίσης ότι, αν ο παίκτης προκαλέσει κάποιο bug της αρχικής έκδοσης το οποίο δεν υπάρχει πια στο BNE, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο. Μπορεί βέβαια να έπεσα και στην περίπτωση, αλλά δεν νομίζω. Τέλος πάντων, μικρό το κακό, αφού στο Battle.net υπάρχουν αρκετοί ακόμα παίκτες που είναι πρόθυμοι να συναγωνιστούν μαζί σας. Αφήστε τους DOS-άδες στον πόνο τους...

Η συγκεκριμένη προσπάθεια της Blizzard να ξαναζωντανέψει έναν παλιό θρύλο των real time strategy είναι κάτι περισσότερο από αξιέπαινη. Η εισαγωγή νέων features μέσα στο παλιό παιχνίδι φανερώνει την επιθυμία της εταιρίας να κρατήσει το όνομα του Warcraft ζωντανό για πολύ καιρό ακόμα - προφανώς μέχρι την κυκλοφορία του sequel του, Warcraft III. Κάτι ανάλογο είχε κάνει η Westwood με το αρχικό Command & Conquer: Tiberian Dawn, κυκλοφορώντας δύο χρόνια αργότερα την Gold Edition, η οποία δεν είχε τίποτε άλλο από SVGA γραφικά. Η καινούρια εκδοση δεν περιείχε κανένα νέο ή αναβαθμισμένο feature (με μοναδική εξαίρεση τη δυνατότητα να παίξει ο χρήστης τον τίτλο μέσω Westwood On-Line) και προσωπικά με απογοήτευσε ιδιαίτερα, αφού περίμενα να δω τουλάχιστον μία επιλογή για Skirmish.

Αλλά αρκετά με το C&C. Σε τελική ανάλυση, το War2BNE είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να αγοράσετε, ακόμα κι αν διαθέτετε ήδη και τους δύο War2 τίτλους (όπως εγώ). Βεβαίως, το πιο σημαντικό feature του παιχνιδιού είναι η προσθήκη του Battle.net, κάτι που σημαίνει ότι το παιχνίδι θα μπορούσε να απευθύνεται μόνο στους χρήστες Internet. Πάντως εγώ δεν το βλέπω έτσι. Οι παλιοί φίλοι του Warcraft II σίγουρα θα έτρεχαν να το αποκτήσουν, ακόμα κι αν δεν είχε ενσωματωμένο τον client του Battle.net. Είμαι σίγουρος για αυτό. Ολη η μαγεία του παλιού και καλού παιχνιδιού είναι και πάλι εδώ, σε ένα CD γεμάτο αναβαθμίσεις. Μην το χάσετε! See you on-line για να παίξουμε κάνα παιχνιδάκι στην αγαπημένη πίστα όλων, που δεν είναι άλλη από την Garden of War...

PC



Με την πρώτη ευκαιρία, ένα zeppelin βοηθά στην εντόπιση του αντιπάλου.



Ενα καλοσχεδιασμένο rush-άκι πάντα πιάνει! :)

net

The 4th Coming

Πολλές οι εξελίξεις των τελευταίων ημερών: άφθονες μάχες μεταξύ παικτών, το τρομερό event Balork Chronicles II σχεδιασμένο αποκλειστικά από τον Bladesinger, η καταπληκτική δουλειά στα sites των παικτών σχετικά με το ελληνικό T4C και, τέλος, ένα τρομερό συμβάν που έλαβε χώρα σε server του The 4th Coming στο εξωτερικό...

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Προτού ξεκινήσω να αναφέρομαι στα νεότερα του δικού μας server, θα ήθελα να σας περιγράψω εν περιλήψει τι συνέβη στον Arctic Server. Καταρχήν, να επισημάνω ότι πρόκειται για έναν server ο οποίος ξεκίνησε να λειτουργεί πολύ πριν από τον δικό μας. Εκεί λοιπόν στην ξενιτιά (στον Arctic εννοώ) εμφανίστηκε ένας GM, ο οποίος με τις ασυδοσίες του και τις αντιεπαγγελματικές ενέργειές του κατέστρεψε τον server, ανατρέποντας τις ισορροπίες ανάμεσα στους παίκτες. Αυτός ο GM, λοιπόν, μπήκε στον κόσμο του T4C (στον Arctic Server πάντα) και άρχισε να δημιουργεί τέρατα και να τα φέρνει, σε τρομερές ποσότητες, σε διάφορες τοποθεσίες (κοινώς άρχισε τα summonings). Κατά κύριο λόγο τα τέρατα που έφερνε ήταν Drakes (Lesser και Greater). Για όσους δεν γνωρίζουν, τα Lesser και Greater Drakes είναι από τα δυνατότερα τέρατα στο T4C. Το μεν Lesser σκοτώνεται με σχετική δυσκολία από πολλούς παίκτες, ενώ το Greater είναι... πώς να το πω... "ΠΑΛΟΥΚΙ". Βέβαια, αντίστοιχα με τη δυσκολία πάει και η αμοιβή σε experience points για αυτούς που θα τα σκοτώσουν.

Αφού λοιπόν έφερνε τα Drakes σε τεράστιες ποσότητες, έκανε πολύ δυνατά προστατευτικά spells στους παίκτες, ούτως ώστε τα Drakes να μη σκοτώσουν-πληγώσουν τους χαρακτήρες τους. Αποτέλεσμα όλων αυτών ήταν τα levels των "τυχερών" παικτών που παρευρίσκονταν στα "events" (ο Θεός να τα κάνει events) του GM αυτού να απογειωθούν! Το γεγονός μαθεύτηκε σε όλη τη διαδικτυακή κοινότητα του T4C και έφτασε και στα αυτιά της Vircom. Αν και η Vircom δεν έχει πλήρη δικαιοδοσία στο τι κάνει κάθε server με το παιχνίδι (π.χ. όριο PvP, XP και Item Loss από το θάνατο του παίκτη και άλλα πολλά), στην προκειμένη περίπτωση απαίτησε τη διαγραφή όλων των χαρακτήρων από το παιχνίδι και τη λειτουργία του server από την αρχή... Ετσι κι έγινε. Σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωση της διοίκησης του Arctic Server, όλοι οι χαρακτήρες των παικτών έπρεπε να σβηστούν και όσοι ήθελαν να συνεχίσουν θα ξεκινούσαν από το Level 1! Φαντάζεστε πίκρα, να έχεις έναν Level 100 χαρακτήρα (χρειάζεται ατελείωτες μέρες για να τον δημιουργήσεις) και να σου τον σβήσουν για κάποιες #$@!)& που έκανε ένας GM και, το χειρότερο όλων, να μην έχεις πάρει μέρος σε αυτά τα events! Τέλος πάντων, το πάθημα έγινε μάθημα και έτσι οι απόψεις περί Drakes αναθεωρήθηκαν από πολλούς servers... και από εμάς. Ετσι, έπειτα από συνεννόηση με τους δύο συναδέλφους (GM-Si-



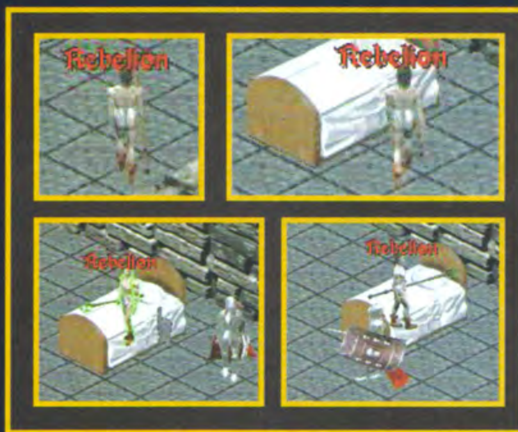
Από το Balork Chronicles II.

TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Soth	107
2.	Lisa	105
3.	Serpen	105
4.	Bladesinger	103
5.	NoOne	100
6.	VAAL	100
7.	Dragonheart	98
8.	NoBody	97
9.	Killer-Knight	96
10.	Tempest	90
11.	Sauron	89
12.	DIABLO	87
13.	Varg	87
14.	HummELL	85
15.	Mikee	84
16.	Asker	83
17.	SaiNT	82
18.	Warlord	80
19.	Bruce	78
20.	kokoras	77

Τα ηνία ανήκουν, για ακόμη μία φορά, στον Soth, τον οποίο όμως πλέον "κυνηγάνε" δύο, η Lisa και ο Serpent. Το όριο των 100 levels παραμένει όνειρο για πολλούς παίκτες. Πού θα πάει, θα έρθει ο καιρός που όλο το TOP 20 θα βρίσκεται άνω του εκατοστού level... ή μήπως κάνω όνειρα; Ελπίζω ότι τα όνειρά μου θα υλοποιηθούν στο προσεχές μέλλον. Μόνο ο χρόνος θα δείξει. Κάπως έτσι είχε το TOP 20 στις 26/4/2000.

lencer και GM-Sostrym) καταλήξαμε στο εξής συμπέρασμα: Θα φέρνουμε Drakes σε events, γιατί το Drake δεν υπάρχει στο παιχνίδι σε αυτήν τη φάση του, μόνο αν γίνει Summon από GM, αλλά θα το σκοτώνετε μόνοι σας, χωρίς καμία βοήθεια από GM. Το γεγονός που σας εξιστόρησα έλαβε χώρα προ δύο μηνών στον Arctic, αλλά μόλις τώρα κατάφερα να ξεκλέψω χώρο από τη στήλη, για να σας το παρουσιάσω. Τις πληροφορίες για τον Arctic Server τις συγκέντρωσα από το Internet και από Ελληνες παίκτες που παίζουν στον Arctic (sir Papoys και Ares, ευχαριστώ πολύ). Αυτά περί Drakes και διαγραφή χαρακτήρων. Ας πάμε στα δικά μας τώρα.



Απολαύστε το "χαρακτήρα" του σοβαρού ατόμου που μας έδωσε τη συνέντευξη...

GUILD NEWS

Δυστυχώς, δεν θα βρεθώ στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσω τη δημιουργία ενός νέου guild αυτό το δεκαπενθήμερο (μπουχουχού). Ομως το guild Dark Archons έχει υποστεί πλέον μια τρομερή αναβάθμιση! Με τη βοήθεια του Rebelion ο Guild Master των Dark Archons Killer-Knight ανανέωσε πλήρως το site και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακότατο. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να ρίξετε ένα βλέφαρο στη διεύθυνση του guild των Dark Archons http://www.geocities.com/chaosarch/. Και μόνο από το logo θα πάθετε ένα μικρό κατιτί. Τσεκάρετε τη σχετική photo και θα δείτε τι εννοώ.

Η σελίδα των Chaos Archons, όμως, φιλοξενεί και links για τις σελίδες δύο θρησκειών, της Lula και του Storm, οι οποίες είναι αρκετά ενδιαφέρουσες. Κάποια στιγμή θα σας εξηγήσω περί τίνος πρόκειται και πώς λειτουργεί το όλο σύστημα. Τέλος πάντων, εν συντομία οι θρησκείες στο ελληνικό T4C είναι επτά, έχουν φανατικούς πιστούς (άλλες λιγότερους, άλλες περισσότερους), επιβλέπεται καθεμία από έναν εκλεκτό (μια και εγώ δεν προλαβαίνω πλέον ούτε να ... πάω τουαλέτα) και είναι οι εξής: Artherk, Elghonn, Lula, Nadik Naga, Storm, Talantia και Vorpal.

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ ΓΡΑΦΟΥΝ

Αυτό το δεκαπενθήμερο φιλοξενούμε στο "Οι παίκτες με γράφουν", εννοώ "Οι παίκτες μας γράφουν", τον κύριο (αν και ανήλικος ακόμα) Ιωνα Πάγκαλο, γνωστό και ως Rebelion. Ο Rebelion είναι Guild Master του T4C Sourcebook, ίσως του καλύτερου και πιο ενημερωμένου site του ελληνικό T4C. Εκτός αυτού έχει καταφέρει να τραβήξει πάνω του τα βλέμματα όλων με το τρομερά καυστικό, αλλά συνάμα εύστοχο και ξεκαρδιστικό χιούμορ του. Πόσο μου μοιάζει αυτό το παιδί ;). Λοιπόν, απολαύστε τον....

"Θα ήθελα, καταρχήν, να δώσω συγχαρητήρια στον editor της στήλης αυτής... Κατάφερε με τέσσερις λέξεις να αποδώσει τον τρόπο με τον οποίο εμείς, οι παίκτες του T4C, τον αντιμετωπίζουμε in game. Βεβαίως, αναφέρομαι στον τίτλο της στήλης 'Οι παίκτες με γράφουν'. Τι; Εννοείς ότι οι δικοί μας παίκτες γράφουν περί του T4C; Δεν φταίω εγώ, μεγάλε... Βάλε και κανέναν τόνο! (Dark Templar: φυσικά ο 'μικρός' κάνει πλάκα, ωστόσο για να το αφήσω αυτό να περάσει του αφαίρεσα 10.000.000 XP από το χαρακτήρα του).

Εχοντας πια συλλάβει το κλίμα της στήλης, προχωρώ σε αυτό για το οποίο πληρώθηκα να κάνω, να διαφημίσω το T4C. Τι; Ούτε αυτό πρέπει να κάνω; Ε, AMAN πια, γιατί δηλαδή μου έδωσες 40.000.000 experience points; Για το τίποτα; Αντε, τουλάχιστον αφού τα πήρα που τα πήρα, ας πω και εγώ μερικά πράγματα...

Αρχίζω με το βιογραφικό μου. Είμαι ένα παιδάκι που αγαπάει πολύ το T4C και μέχρι πρόσφατα διατηρούσα το T4C Sourcebook, ένα site που παρείχε καθημερινά news για τον κόσμο του T4C. Τώρα είμαι πια Webmaster στους Chaos Archons, ένα από τα καλύτερα guilds στο T4C (κάτι μου λέει ότι οι υπόλοιποι Guild Masters θα με κυνηγήσουν), όπου κάνω τα ίδια (γράφω news/συντηρώ το guild όσον αφορά στο net). Επίσης, είμαι high priest της θρησκείας Lula (όποιος γελάσει τον έφαγα), που ασχολείται με... την καλοπέραση.

Πολλοί είναι αυτοί που σχολιάζουν τον κόσμο του T4C τώρα τελευταία και κυρίως τις πράξεις των GMs. Παιδιά, ένα σας λέω: Αν δεν υπήρχαν οι GMs και τα events τους, το T4C θα το είχα παρατήσει εδώ και πάρα πολύ καιρό... Και κάτι ακόμα, προς όλους αυτούς που μπαίνουν στο T4C, κάθονται όλη μέρα μπροστά από τον υπολογιστή τους, ανεβαίνουν 90 levels και ύστερα βγαίνουν στο forum και κατηγορούν τον GM ότι 'αμάν, βρε άχρηστε, βαρέθηκα!'. Εμ, πώς να μη βαρεθείς, βρε άνθρωπε; Σου φταίει κανείς; Τέλος πάντων, εγώ το T4C δεν το έχω βαρεθεί ακόμα γιατί ακολουθώ μία συγκεκριμένη τακτική: take it slow - Rebelion :-)

Είμαι σίγουρος ότι πολλοί που διαβάζετε τη στήλη αυτή, χωρίς να έχετε παίξει το παιχνίδι, θα πείτε: 'Αμάν πια, επαναλαμβάνεσαι'. Αλλά αυτό που μετράει στο T4C είναι ότι η Vircom, η κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού, έχει καταφέρει να δημιουργήσει ένα παιχνίδι στο οποίο κύριος ρόλος δεν είναι το παιχνίδι το ίδιο (call me Diablo II) αλλά η 'κοινωνία' την οποία δημιουργούμε εμείς οι παίκτες (αυτή που θα δείτε στα fora ως T4C Community). Είναι αυτή η 'ελληνική παρεούλα' που κρατάει το ενδιαφέρον όλων αμείωτο.

Κλείνοντας, για οτιδήποτε απορίες έχετε, μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε το forum του T4C, όπου θα βρείτε τους περισσότερους από εμάς για να σας απαντήσουμε σε τυχόν απορίες... Ελπίζω ότι όλο και περισσότεροι από εσάς που διαβάζετε τη στήλη, χωρίς να έχετε παίξει το game, θα γίνετε σύντομα μέλη της 'παρέας' μας (Templar, καλά τα είπα; Μπορώ να πάρω τα υπόλοιπα λεφτά μου τώρα;)

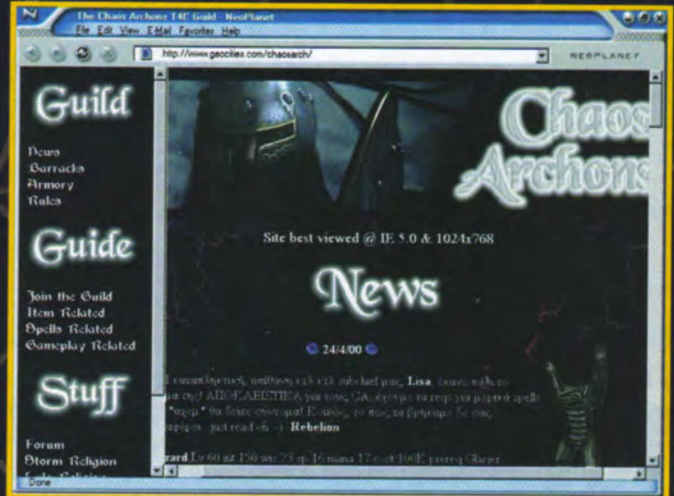
Ανησυχητικά φιλικά
Rebelion"

Οσοι θα ήθελαν να επικοινωνήσουν με τον Rebelion, είτε για να τον ρωτήσουν κάτι είτε για να του στείλουν μία ξεγυρισμένη mailbomb για αυτά που γράφει, μπορούν να τον βρουν είτε στο forum του T4C είτε στο has@eng.auth.gr. Είδατε τι καλά που τα είπε το παλικάρι;

THE 4TH COMING



Αφού σκότωσαν τα πάντα, σκοτώνουν και τα γουρούνια (από το T4CPORTAL).



Το νέο, ανανεωμένο site των Chaos Archons.

Α, και να μην ξεχάσω να αναφέρω ότι τις religions του T4C τις δημιούργησα ΕΓΩ αυτοπροσώπως ;), με μεγάλο κόπο και μόχθο. Ευχαριστώ, ό,τι και να πείτε το αξίζω.

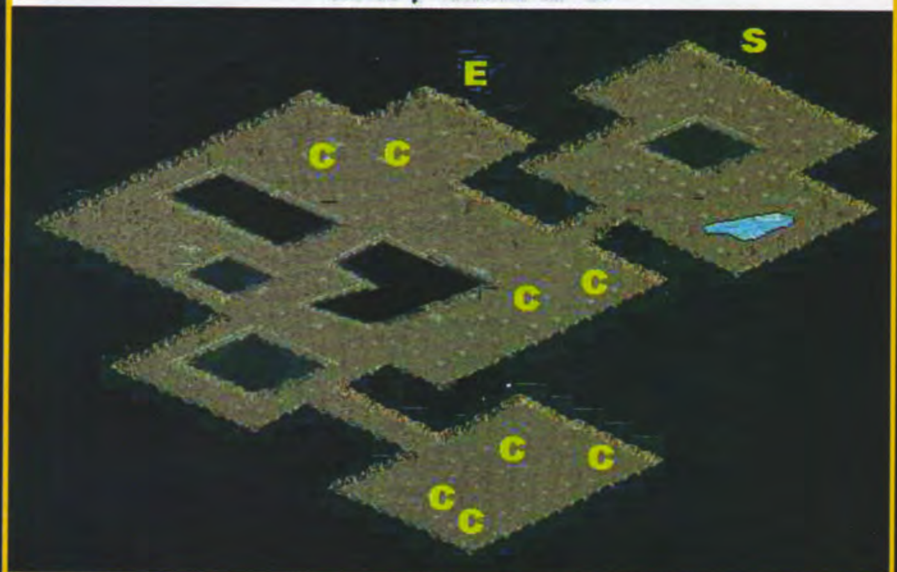
BALORK CHRONICLES II

Το φοβερό και τρομερό event που σχεδίασε ο Bladesinger έγινε στις 24/4/2000 και ώρα 22:00. Ολοι όσοι συμμετείχαν χωρίστηκαν σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και προσπάθησαν να λύσουν τη μυστηριώδη εξαφάνιση του William. Επειτα από μία αιφνίδια επίθεση από νεκροζώντανους (undead ελληνιστί) στη σπηλιά δυτικά της Lighthaven, οι υπερασπιστές τις πόλης (χωρισμένοι σε ομάδες των τεσσάρων) παρέλαβαν τον πρώτο γρίφο τους, ο οποίος, αν μεταφραζόταν σωστά, τους οδηγούσε στον Zhakar, τον μεγαλύτερο μάγο στον κόσμο του T4C. Από εκεί με έναν ακόμα γρίφο έπρεπε να βρουν τον Lance Silversmith, ο οποίος παρέπεμπε με τον παν-δύσκολο γρίφο του στον Well Keeper. Εδώ ήταν το τελευταίο στοιχείο που οδηγούσε εκεί όπου ήταν κρυμμένος, βαθιά στον Labyrinth του Arakas. Νικήτρια ήταν η ομάδα των Asker, Vevilos, Sorrath Dead-Eye και Lisa's, οι οποίοι βρήκαν τον William και τον οδήγησαν πίσω ασφαλή στο βασιλιά. Υπήρχαν ορισμένες διαμαρτυρίες ότι ο τελευταίος ο γρίφος που οδηγούσε από τον Lance Silversmith στον Well Keeper ήταν κομματάκι υπερβολικός. Κατά την άποψή μου, ήταν βασισμένος στο παιχνίδι και έπρεπε, για να τον λύσει κάποιος, να έχει κάνει το Royal Key Quest. Τέλος πάντων, αυτό που μετράει πάνω από όλα είναι ότι περάσαμε καλά (τουλάχιστον εγώ όλη την ώρα γελούσα με αυτά που άκουγα να συμβαίνουν) και σπάσαμε το ρεκόρ logged in on-line παικτών. Κάποια στιγμή εκείνο το πολυτάραχο βράδυ ήμαστε 57 άτομα μέσα! Δυστυχώς, δεν είχα φορτωμένο το Screencapture πρόγραμμα και δεν αποθανάτισα τη σκηνή. Τι να κάνουμε, next time :-). Special thanks στον Bladesinger για την τρομερή περιπέτεια και στους NoBody και NoOne, οι οποίοι σπατάλησαν όλο το βράδυ για την ομαλή διεξαγωγή του Balork Chronicles II. Κρατηθείτε, όμως, γιατί λίαν συντόμως έ-έ-έ-έρχεται και το Balork Chronicles III! Αυτά από τον μαγικό κόσμο του T4C. Οσοι δεν το έχετε δοκιμάσει, JUST TRY IT. Μια δοκιμή θα σας πείσει.

PC

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ JARKOL (Level 2)

Jarkos' Cave	Entrance	E
Level 2	Chests	C
	Entry Level 3	S



Το πρόγραμμα συμπεριλαμβάνεται στο 2ο CD-ROM αυτού του τεύχους

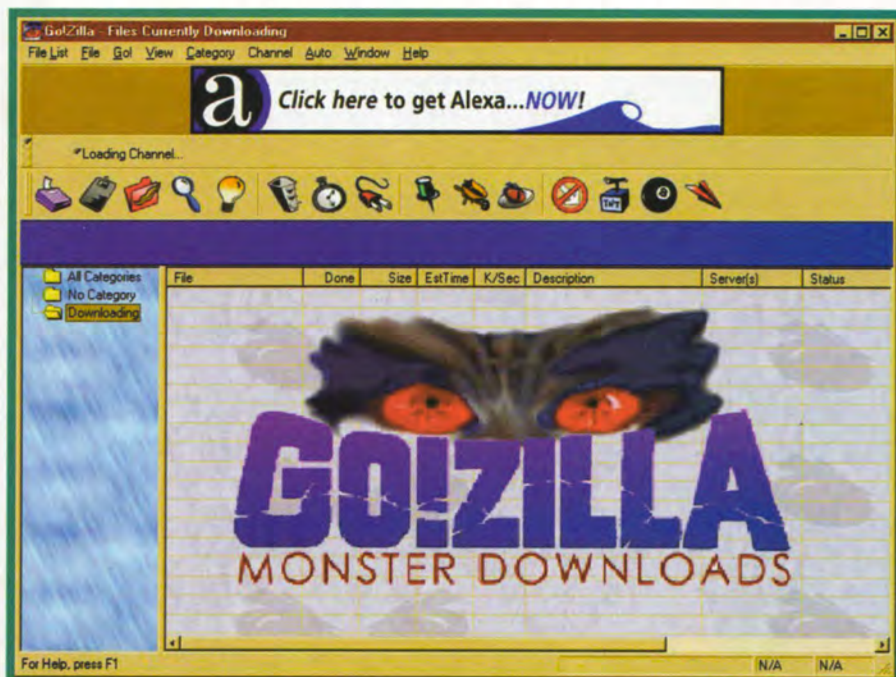
GO!ZILLA

Βάλτε ένα... τέρας στο PC σας

Τον Γκοτζίλα πιστεύω τον γνωρίζετε. Πρόκειται για εκείνο το σαυροειδές τέρας του σινεμά που έφερνε την καταστροφή και τον πανικό σε ολόκληρες πόλεις. Καιρός τώρα να γνωρίσετε και τον Go!Zilla, τον πασίγνωστο download manager που συνδυάζει πολύ καλά και πρωτοποριακά χαρακτηριστικά.

Του Δημήτρη "red or dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Με τον όρο "download manager" ορίζουμε το πρόγραμμα που είναι ικανό να επαναφέρει το downloading αρχείων από το σημείο όπου αυτό είχε σταματήσει. Φανταστείτε ότι κατεβάζετε κάποιο αρχείο στο Διαδίκτυο μεγέθους αρκετών MB για αρκετή ώρα και όταν η διαδικασία έχει φτάσει στο 90%, κάτι συμβαίνει (π.χ. κόβεται η σύνδεση) και το downloading σταματάει. Αν είχατε χρησιμοποιήσει κάποιον download manager, όπως τον Go!Zilla, δεν θα είχατε κανένα πρόβλημα. Μπορείτε εύκολα να επανασυνδεθείτε και να κατεβάσετε το υπόλοιπο 10% του αρχείου που απομένει. Ισως οι περισσότεροι από εσάς να γνωρίζετε καλύτερα ένα άλλο πρόγραμμα του είδους, το πολυδιαφημισμένο GetRight. Παρ' όλα αυτά το Go!Zilla διαθέτει παρόμοια (αν όχι καλύτερα) χαρακτηριστικά. Προσωπικά το προτιμώ και από άποψη αισθητικής, καθώς βρίσκω τα καρτουνίστικα εικονίδιά του αλλά και τα ηχητικά εφέ του πολύ έξυπνα. Τέλος, αν δεν σας φτάνουν όλα αυτά, υπάρχει και κάτι άλλο άξιο αναφοράς: Το Go!Zilla δεν είναι shareware αλλά freeware. Απλώς κατεβάστε το μία φορά από το site της εταιρίας (www.gozilla.com) και ησυχάσατε. Το πρόγραμμα δεν έχει καθόλου χρονικούς περιορισμούς και φυσικά δεν απαιτεί registering. Για να είμαστε πιο ακριβείς, η εταιρία αφήνει τη δυνατότητα του registering στην καλή σας θέληση. Ούτως ή άλλως, το Go!Zilla είναι ένα πρόγραμμα που σίγουρα "αξίζει τα λεφτά του".



ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρώτο πράγμα που προσέχει κάποιος στο πρόγραμμα είναι τα καλαίσθητα εικονίδιά του, τα οποία λειτουργούν ως shortcuts βασικών λειτουργιών. Αριστερά στην οθόνη υπάρχουν folders που χρησιμεύουν για τις κατηγοριοποιήσεις των downloads. Μπορείτε να δημιουργήσετε καταλόγους για κάθε κατηγορία αρχείων που θέλετε, κάνοντας έτσι το ψάξιμο κάποιου εγγράφου παιχνιδάκι.

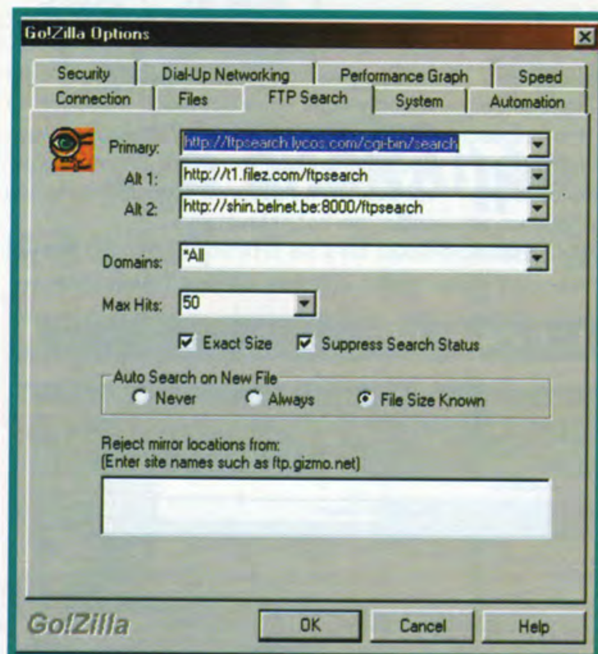
Καλό θα ήταν, προτού ξεκινήσετε να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα, να ρίξετε μια ματιά στο μενού Go > Options. Εκεί περιλαμβάνονται όλες οι βασικές ρυθμίσεις, από το local path του δίσκου σας μέχρι πληροφορίες για την ταχύτητα και το είδος σύνδεσης. Ολες οι καρτέλες που βρίσκονται εδώ είναι πολύ απλές και εύκολες στην κατανόηση. Γενικά δεν θα χρειαστεί παρά μόνο λίγη προσοχή κατά το configuration του προγράμματος.

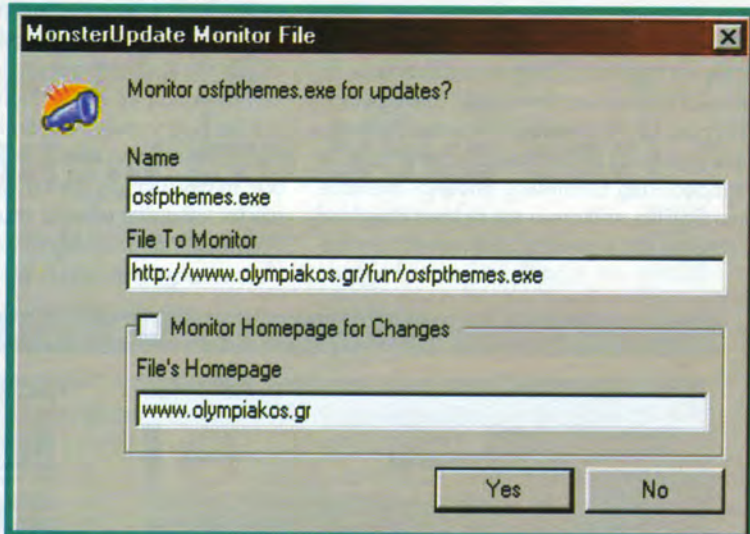
ΤΟ ΚΛΑΣΙΚΟ DOWNLOAD

Ξεκινώντας από το μενού File list βλέπουμε την επιλογή Add file με την οποία μπορούμε να δηλώσουμε κατευθείαν (χωρίς τη χρήση κάποιου browser) το path του αρχείου που θέλουμε να κατεβάσουμε. Εξυπακούεται πως πρέπει να γνωρίζουμε την ακριβή διεύθυνση του τελευταίου. Στην αντίθετη περίπτωση πρέπει να φροντίσουμε να έχουμε ενεργοποιημένη την επιλογή "Integrate with browser clicks" από το μενού options. Με τον τρόπο αυτόν κάθε φορά που κάνουμε click σε κάποιο αρχείο-link μέσα από τον browser μας αυτόματα ανοίγει το Go!Zilla και αναλαμβάνει το download. Το format των αρχείων για τα οποία θέλουμε να συμβαίνει αυτό καθορίζεται πλήρως και πάλι από το ίδιο μενού. Είναι σημαντικό να πούμε εδώ πως για να μπορέσουμε να διακόψουμε ένα download και να το συνεχίσουμε κάποια άλλη στιγμή, πρέπει το site του αρχείου να υποστηρίζει "resume downloading" λειτουργία. Στην αντίθετη περίπτωση, αν διακόψουμε το κατέβασμα στη μέση, θα πρέπει να ξεκινήσουμε από την αρχή την επόμενη φορά.

LEECH FILES

Η δεύτερη βασική λειτουργία της εφαρμογής ακούει στο όνομα "leech files" και λειτουργεί είτε μόνη της είτε σε συνεργασία με κάποιον browser. Κατά την ενεργοποίησή της το Go!Zilla ανιχνεύει στη σελίδα που έχετε





ανοίξει στον browser όλα τα formats των αρχείων που αυτή περιέχει και τα παρουσιάζει σε μια λίστα. Από τη λίστα αυτήν εσείς μπορείτε να επιλέξετε ποια θέλετε να κατεβάσετε και το πρόγραμμα θα το κάνει. Αν δεν χρησιμοποιήσετε κάποιον browser, τότε το Go!Zilla σας ζητάει να δηλώσετε URL. Περισσότερα για το θέμα αυτό στο ειδικό ένθετο με τις εικόνες που περιλαμβάνεται στο άρθρο.

Το πρόγραμμα διαθέτει επιπλέον αρκετές FTP βιβλιοθήκες που προσφέρονται για την εύρεση συγκεκριμένων αρχείων, ενώ ως default επιλογή χρησιμοποιείται το γνωστό FTP site του Lycos. Αν παρ' όλα αυτά δεν μείνετε ικανοποιημένοι με τα sites που σας προσφέρονται, μπορείτε να δηλώσετε και όποιο άλλο εσείς θέλετε.

ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Αν και η βασική λειτουργία του προγράμματος είναι να επανακτά μισοτελειωμένα downloads, το Go!Zilla διαθέτει πλήθος άλλων λειτουργιών που κυριολεκτικά θα σας λύσουν τα χέρια.

Προγραμματισμός ενεργειών

Η επιλογή Schedule ενδέχεται να βοηθήσει πολύ, καθώς επιτρέπει το χρονικό προγραμματισμό του downloading των αρχείων. Αυτό με απλά λόγια σημαίνει πως μπορείτε να προγραμματίσετε το Go!Zilla να κατεβάσει αυτόματα κάποιο αρχείο συγκεκριμένη μέρα και ώρα. Επιπλέον μέσω της επιλογής "Import broken download" καθίσταται δυνατό να συνεχίσετε κάποιο download που έχει διακοπεί, ακόμα και αν το τελευταίο προέρχεται από άλλο πρόγραμμα του είδους (π.χ. Getright). Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να εισαγάγετε ακριβείς λεπτομέρειες για το αρχείο, σχετικές με την http address, τον server κ.λπ.

Update κατεβασμένων αρχείων

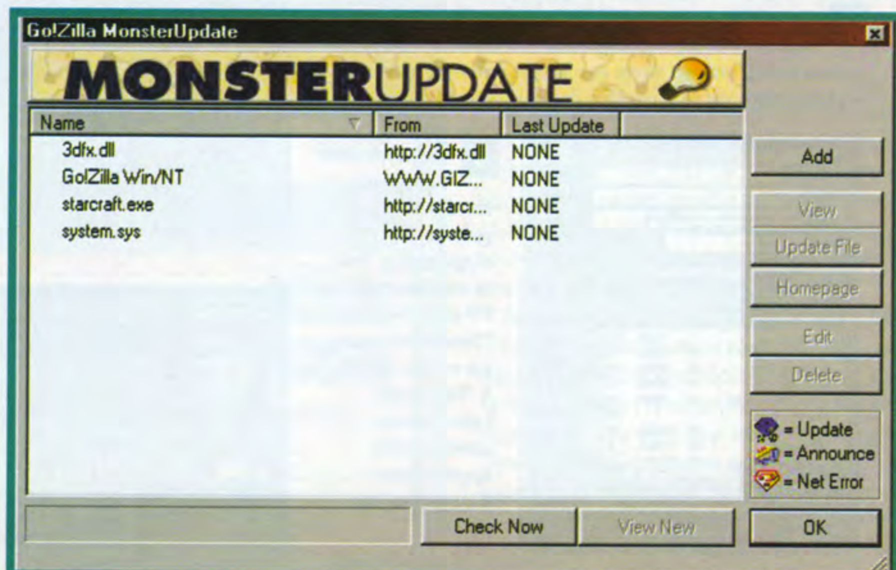
Αλλη μία "κλασική" δυνατότητα των περισσότερων download managers είναι αυτή του update αρχείων. Το Go!Zilla δημιουργεί μία λίστα με όλα τα επιλεγμένα από εσάς έγγραφα και ελέγχει αυτόματα για updates στο Internet. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, καθώς έτσι μπορείτε να έχετε πάντα τις τελευταίες εκδόσεις των αρχείων που χρησιμοποιείτε, είτε αυτά είναι drivers, είτε patches παιχνιδιών, είτε οτιδήποτε άλλο εσείς θελήσετε. Για να δηλώσετε κάποιο αρχείο στη λίστα του update μπορείτε εύκολα να το επιλέξετε από τη λίστα του Go!Zilla και να πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse. Στη συνέχεια επιλέξτε "monster update monitor" και απαντήστε καταφατικά στην ερώτηση που ακολουθεί. Για να δείτε την πλήρη λίστα με τα updatable αρχεία σας πηγαίνετε στο menu Go > Monster update.

Ελεγχος για ιούς

Τέλος, το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγχετε κάθε αρχείο που κατεβάζετε με το antivirus της αρεσκείας σας. Η συγκεκριμένη δυνατότητα ρυθμίζεται και πάλι από το menu Options (Ctrl+O για συντομία). Για να ενεργοποιήσετε το virus scan επιλέξτε το από το menu Auto.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Κλείνοντας αυτή την παρουσίαση, πιστεύουμε ότι μπορέσαμε να σας διαφωτίσουμε όσον αφορά στις βασικές παραμέτρους του προγράμματος. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά λειτουργικό εργαλείο, απαραίτητο σε όσους ασχολούνται με το Internet και ιδιαίτερα σε εκείνους που χρησιμοποιούν συνήθως το Διαδίκτυο ως πηγή απόκτησης προγραμμάτων, είτε αυτά λέγονται patches παιχνιδιών, είτε utilities,



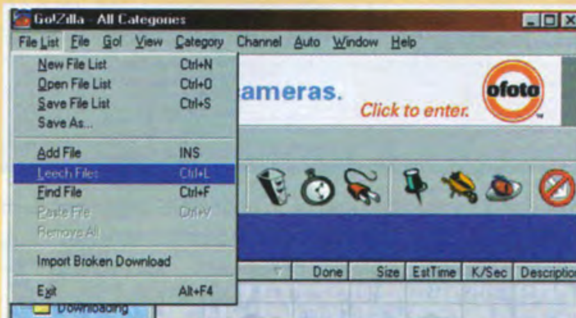
είτε shareware παιχνίδια. Οι πολλαπλές δυνατότητες παραμετροποίησης, η εξαιρετικά χρήσιμη και ταχύτατη εξεύρεση εναλλακτικών δικτυακών τόπων για downloads, ο αυξημένος έλεγχος των διαδικασιών που προσφέρεται στο χρήστη, σε συνδυασμό μάλιστα με το πολύ όμορφο -από αισθητικής άποψης- interface του Go!Zilla, καθιστούν τον εν λόγω download manager τον κυριότερο ανταγωνιστή του διάσημου GetRight και τον κατατάσσουν στην κορυφή της λίστας των πολυάριθμων ανάλογων utilities που κυκλοφορούν στο Internet.

Η σύγκριση με το GetRight (παρουσίασή του θα βρείτε στην ίδια στήλη του τεύχους 120) είναι καθαρά υποκειμενική υπόθεση, καθώς το Go!Zilla, χωρίς να στερείται δυνατοτήτων (σε ορισμένα μάλιστα σημεία ίσως και να υπερτερεί), παρουσιάζεται ως πιο "ανάλαφρος" τίτλος σε σχέση με το "σοβαρό" εργαλείο που ονομάζεται GetRight.

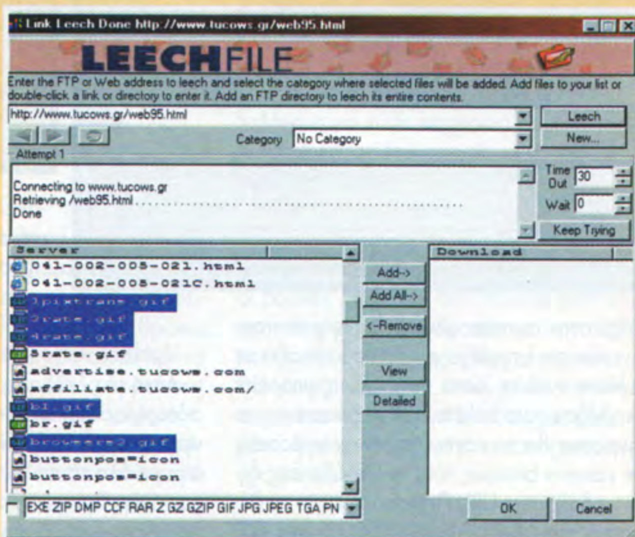
Οπως και να έχει, πάντως, αν ψάχνετε για κάποιον πολύ καλό download manager, το Go!Zilla σας καλύπτει απόλυτα. Αν υπολογίσουμε μάλιστα και το γεγονός πως προσφέρεται δωρεάν, η προοπτική χρησιμοποίησής του καθίσταται πολύ ελκυστική.

PC

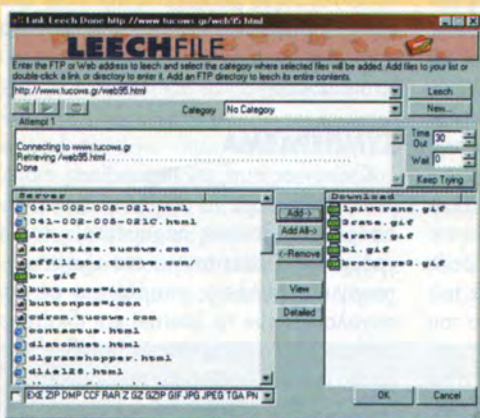
ΤΟ GO!ZILLA ΣΕ ΕΞΙ ΠΡΑΞΕΙΣ



1 Εχοντας ανοίξει στον browser μας κάποια σελίδα, δίνουμε από την οθόνη του Go!Zilla την εντολή "leech files".



2 Αμέσως το πρόγραμμα συνδέεται στην εκάστοτε http διεύθυνση και αναλαμβάνει να βρει όλα τα formats των αρχείων που υπάρχουν στη σελίδα. Κρατώντας πατημένο το control από το πληκτρολόγιο, επιλέγουμε τα αρχεία που μας ενδιαφέρουν να κατεβάσουμε.



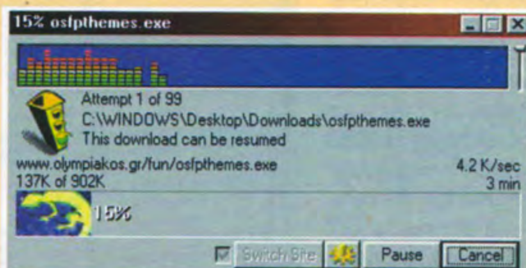
3 Στη συνέχεια πατάμε Add και τα επιλεγμένα αρχεία περνάνε στο δεξί παράθυρο του download. Αν κάνουμε κάποιο λάθος, υπάρχει πάντα το πλήκτρο remove. Αφού σιγουρευτούμε για το τι ακριβώς θέλουμε, πατάμε το ΟΚ.



4 Εμφανίζεται η γνωστή κεντρική οθόνη του Go!Zilla με όλα τα δηλωμένα προς downloading αρχεία. Κάνετε διπλό κλικ σε κάποιο αρχείο ή επιλέξτε τα όλα και πατήστε το κουμπί download.



5 Βλέπουμε στο παράθυρο του download χρήσιμες πληροφορίες, όπως τα εναλλακτικά FTP sites. Πατήστε "Download Now", για να ξεκινήσετε, ή "Download Later" για να κατεβάσετε το αρχείο κάποια άλλη στιγμή στο μέλλον.



6 Το πρόγραμμα έχει αρχίσει πλέον να κατεβάζει το αρχείο. Βλέπουμε την πρόοδο του download, τη μέση ταχύτητα (σε KB/sec) και τον εναπομείναντα χρόνο έως την ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Το πρόγραμμα συμπεριλαμβάνεται στο 2ο CD-ROM αυτού του τεύχους

WEBZIP

Ενα ολόκληρο site... στο δίσκο σας!

Εχετε βρεθεί μπροστά σε ένα πολυσέλιδο άρθρο στο Internet, το οποίο απαιτεί πολύ χρόνο για την ανάγνωσή του; Δεν θα ήταν πιο πρακτικό αν ολόκληρο το άρθρο και οι φωτογραφίες του βρίσκονταν στο σκληρό σας δίσκο και γλιτώνατε το επιπλέον τηλεφωνικό κόστος που συνεπάγεται η on-line ανάγνωσή του; Σε αυτή την περίπτωση αλλά και σε πολλές άλλες παρόμοιες το WebZIP μπορεί να αποτελέσει έναν πολυτιμότατο βοηθό.

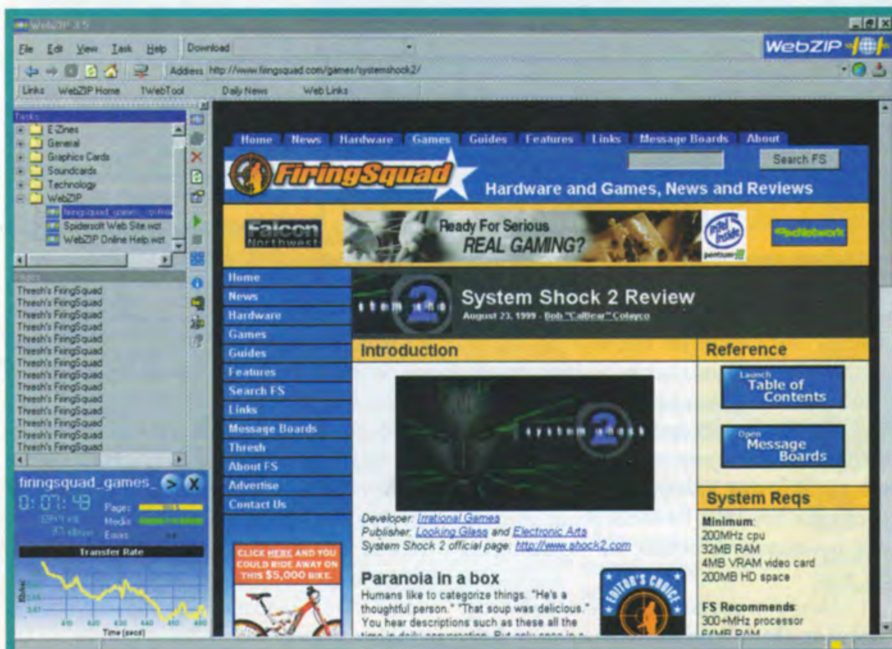
Του Γιώργου Θέου

Το WebZIP είναι ένα μικρό βοηθητικό πρόγραμμα που επιτρέπει να κατεβάσουμε τμήματα ή και ολόκληρα Web sites στον υπολογιστή μας, τα οποία θα μπορούμε βέβαια να διαβάσουμε ακόμα και μετά την αποσύνδεση από το Internet. Ενα από τα δυνατότερα σημεία του είναι η μεγάλη ευελιξία που προσφέρει στον τρόπο με τον οποίο αποθηκεύονται οι σελίδες και το περιεχόμενό τους στο σκληρό μας δίσκο. Μπορεί, για παράδειγμα, να συμπιέσει τα δεδομένα ολόκληρου του Web site που επιθυμούμε σε ένα zip αρχείο, χαρακτηριστικό από το οποίο προέρχεται η ονομασία του.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ

Εναλλακτικά μπορεί να δημιουργήσει κάποιος το δικό του intranet, αφού το πρόγραμμα επιτρέπει την αποθήκευση όλων των σελίδων που σώζουμε κατά καιρούς σε υποκαταλόγους στο σκληρό δίσκο. Κάθε τέτοιος κατάλογος έχει το όνομα και τη δομή του site από το οποίο δημιουργήθηκε. Φυσικά, δεν είναι απαραίτητο να περιέχει το σύνολο των σελίδων του site, αλλά μόνο εκείνες τις οποίες ζητήσαμε από το πρόγραμμα να κατεβούν, και όλα αυτά χωρίς να χάνονται οι συνδέσεις μεταξύ των σελίδων HTML και των φωτογραφιών.

Στην τελευταία έκδοση του προγράμματος 3.5 δίνεται η δυνατότητα μέσω ενός ειδικού plug-in να μετατρέψετε τις σελίδες και τις φωτογραφίες του άρθρου που μόλις κατεβάσατε σε ένα μόνο αρχείο chm. Σε αυτό δημιουργείται αυτόματα πίνακας περιεχομένων και σύστημα ανίχνευσης κειμένου (search)! Τα αρχεία chm είναι μία συμπιεσμένη μορφή πολλαπλών HTML σελίδων και φωτογραφιών και μπορούν να διαβαστούν από οποιονδήποτε σύγχρονο browser, ανεξάρτητα από την ύπαρξη του WebZIP. Ουσιαστικά πρόκειται για τον ίδιο τύπο αρχείων που συναντάμε στη βοήθεια (Help) των Windows 98.



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ

Το WebZIP διαθέτει ενσωματωμένο browser ώστε να μπορούμε να δούμε τη σελίδα που μας ενδιαφέρει ή απλώς να κάνουμε copy-paste από τον κανονικό Web browser που χρησιμοποιούμε. Κατόπιν ξεκινάμε ένα νέο Task, όπως ονομάζεται κάθε διαδικασία αποθήκευσης στο WebZIP. Το παράθυρο που θα εμφανιστεί ονομάζεται Task Editor και σε αυτό γίνεται το σύνολο των ρυθμίσεων για το πού, πώς και πότε θα αποθηκευτούν οι σελίδες και τα διάφορα στοιχεία τους.

Πέρα από την ονομασία που θα δώσουμε στο συγκεκριμένο Task, πρέπει να το εντάξουμε σε κάποια προϋπάρχουσα κατηγορία εργασιών (general, technology, webzip, e-zines). Σε άλλο σημείο του προγράμματος μπορούμε να δημιουργήσουμε τις δικές μας κατηγορίες, αν οι υπάρχουσες δεν μας καλύπτουν. Ο Task Editor χωρίζεται σε κατηγορίες ρυθμίσεων, των οποίων οι κυριότερες είναι οι ακόλουθες:

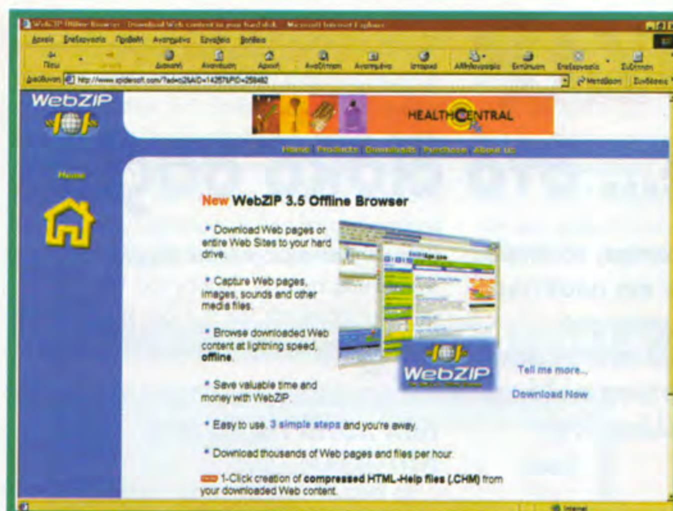
Download URL

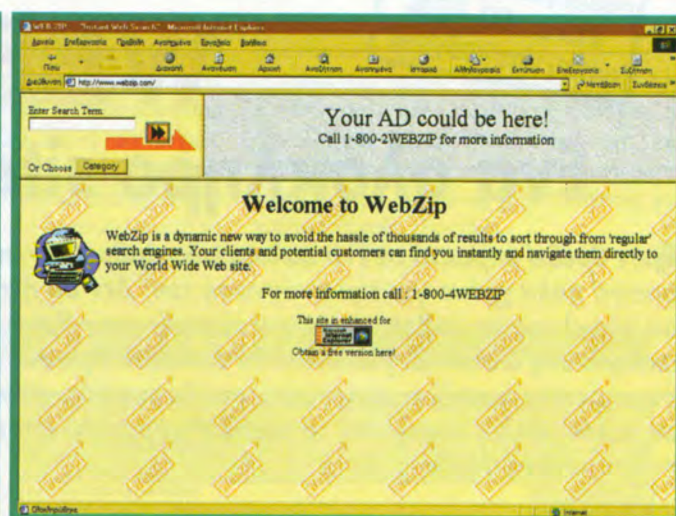
Επιλέγουμε το URL, αν δεν το έχουμε ήδη κάνει paste στον ενσωματωμένο browser, και το σημείο του δίσκου στο οποίο θα αποθηκευτούν τα αρχεία. Η λειτουργία της συγκεκριμένης καρτέλας επιλογών είναι απλή και προφανής.

Download Method

Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του Task Editor είναι ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να καθορίσουμε ποιες σελίδες και ποια αρχεία μάς ενδιαφέρει να κατέβουν. Το πρόγραμμα παρέχει τα ακόλουθα έτοιμα profiles γι' αυτό το σκοπό, αλλά και πολύ εξελιγμένες δυνατότητες παραμετροποίησής τους:

Selected Directory (All/Text Images): Η πιο συχνή επιλογή, αφού τα περισσότερα πολυσέλιδα HTML άρθρα βρίσκονται κάτω από το ίδιο directory. Η επιλογή All σώζει το πλήρες περιεχόμενο του directory, όπως αρχεία ήχου, βίντεο, scripts. Σημειώνεται ότι, αν υπάρχουν εικόνες των HTML σελίδων που βρίσκονται εκτός του συγκεκριμένου directory, κατεβαίνουν και αυτές, αρκεί να βρίσκονται στο ίδιο site. Η επι-





λογή Text Images λειτουργεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, αλλά σε αυτή την περίπτωση δεν επιτρέπει το σώσιμο αρχείων που δεν είναι HTML ή κάποιου τύπου εικόνας (jpeg, gif κ.λπ.).

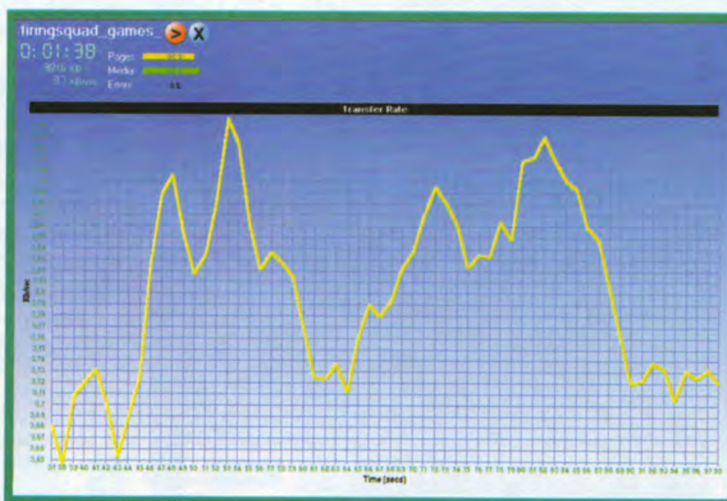
Selected Site (All/Text Images): Μας επιτρέπει να κατεβάσουμε το περιεχόμενο ενός ολόκληρου δικτυακού τόπου. Προσοχή, όμως, διότι τις περισσότερες φορές τα sites αγγίζουν σε μέγεθος τα δεκάδες MB. Οι επιλογές All και Text Images έχουν την ίδια λειτουργία, αλλά ισχύουν πλέον για όλο το site.

Selected Page (All/Text Images): Η συγκεκριμένη επιλογή χρησιμοποιείται για μεμονωμένες σελίδες. Αν και, όπως θα δούμε στη συνέχεια, υπάρχει δυνατότητα με αφετηρία μία μεμονωμένη σελίδα να κατεβάσουμε και άλλες οι οποίες συνδέονται με αυτήν.

Από εκεί και πέρα συναντάμε επιλογές για τον τύπο των αρχείων Filetypes που θα συμπεριληφθούν στο συγκεκριμένο Task. Υπάρχει δηλαδή μία λίστα όπου μέσω checkboxes διαλέγουμε ποιοι γνωστοί τύποι αρχείων θα αποθηκευτούν στο δίσκο (π.χ. jpeg, gif, avi αλλά όχι τα mov), ενώ μπορούμε να προσθέσουμε και τα δικά μας file extensions, αν αυτά δεν συμπεριλαμβάνονται στη λίστα.

Η επιλογή **Followed Links** είναι αυτή που ορίζει το "βάθος" έρευνας στις ιστοσελίδες, δηλαδή το πλήθος από τα links που θα θέλαμε να ακολουθήσουμε και να κατεβάσουμε. Προσεκτική χρήση αυτής της επιλογής δίνει μεγάλη ευελιξία στο πρόγραμμα και μας επιτρέπει να ανασύρουμε και να σώσουμε σελίδες ακόμα και από sites που έχουν τελείως διαφορετική διεύθυνση από αυτήν που επιλέξαμε αρχικά, αλλά συνδέονται με αυτήν μέσω links. Η κατάχρησή της όμως μπορεί να οδηγήσει στη μάταιη προσπάθεια να κατεβάσουμε ολόκληρο το Internet :-).

Τα **URL Filters** προσθέτουν με τη σειρά τους τη δυνατότητα να εξαιρέσουμε ή να συμπεριλάβουμε HTML σελίδες με βάση κάποιες λέξεις που περιέχονται στο URL τους. Ας υποθέσουμε ότι σε κάποιο site υπάρχει μεταξύ άλλων ένα άρθρο για το Quake 3, που καταλαμβάνει τρεις σελίδες HTML, www.games.com/news/quake3-1.html, (...)quake3-2.html, (...)quake3-3.html, και θέλουμε να το σώσουμε.



Αν επιλέξουμε ως Download Method: Selected Directory Text Images και δώσουμε ως URL το www.games.com/ news/quake3-1.html, θα κατεβάσουμε και άλλες σελίδες του directory news οι οποίες δεν θα σχετίζονται με το Quake 3. Χρησιμοποιώντας την επιλογή **Include Filters** και βάζοντας τη λέξη quake3 να περιέχεται σε κάθε link (URL), θα ανασύρουμε μόνο τις τρεις συγκεκριμένες σελίδες και τις φωτογραφίες τους.

Η τελευταία υποκατηγορία επιλογών της καρτέλας Download Method είναι η **Advanced**, η οποία περιέχει επιλογές που αφορούν κυρίως στον τρόπο μετατροπής των links που βρίσκονται στο δίσκο. Αν αργότερα, για παράδειγμα, προστεθούν τμήματα του ιδίου site, αυτά θα είναι προσβάσιμα από τα παλιότερα αποθηκευμένα links.

Ο συνδυασμός των προαναφερόμενων επιλογών που παρέχονται από τον Task Editor μπορεί να κάνει θαύματα, αρκεί ο χρήστης να έχει μία μικρή ιδέα για τις σελίδες του site που τον ενδιαφέρουν.

Passwords - Schedule

Υποστηρίζονται ακόμα και εκείνα τα sites που απαιτούν password για την είσοδό μας στις σελίδες τους. Τέλος, υπάρχει η επιλογή Schedule, με την οποία μπορούμε να προγραμματίσουμε την ώρα που θα αρχίσει η εκτέλεση των Tasks και με ποια σειρά.

Το περιβάλλον

Το WebZIP είναι ιδιαίτερα καλαίσθητα σχεδιασμένο με αρκετά buttons που διευκολύνουν και αυτοματοποιούν τις διάφορες διαδικασίες. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του, δίπλα στον ενσωματωμένο browser, δύο παράθυρα πληροφοριών. Στο πρώτο παρουσιάζονται τα Tasks και τα ονόματα των σελίδων που περιέχει το καθένα. Στο δεύτερο, που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, βλέπουμε στοιχεία για την εξέλιξη του τρέχοντος Task. Τέτοια στοιχεία είναι ο αριθμός των σελίδων που έχουν ήδη κατέβει, ο αριθμός αυτών που δεν βρέθηκαν παρ' ότι υπήρχαν ως links σε κάποιες άλλες, ο ρυθμός διαμεταγωγής και ο χρόνος που έχει περάσει. Από το κεντρικό μενού μπορούμε να ενεργοποιήσουμε επιπλέον πληροφορικές οθόνες με στοιχεία για

τα Tasks, τα οποία είναι ημιτελή, αλλά και να περιηγηθούμε στο προσωπικό μας intranet.

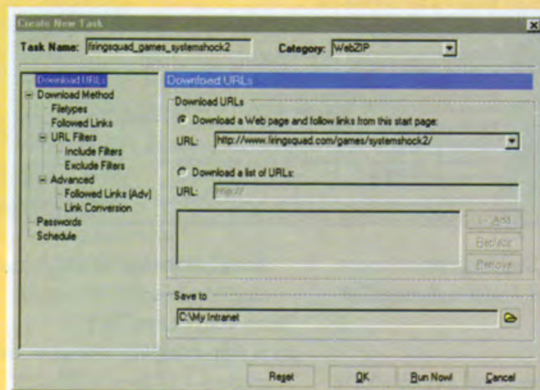
Spidersoft

Το πρόγραμμα διατίθεται ως shareware και μπορείτε να το κατεβάσετε από το επίσημο site της εταιρίας που το σχεδίασε (www.spidersoft.com). Στο ίδιο site υπάρχει το on-line manual, αλλά και το plug-in για τα αρχεία chm. Επίσης, μπορείτε να βρείτε το Webzip μέσω της διάσημης συλλογής από utilities των Tucows στην κατηγορία των Offline Browsers.

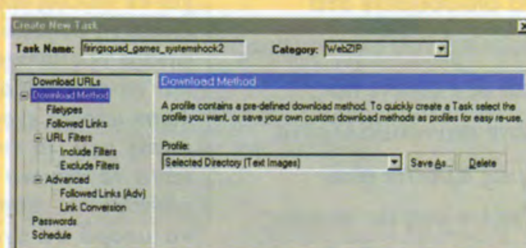
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Αν είστε από αυτούς που για κάποιον λόγο χρειάζονται τη δυνατότητα ανάγνωσης πολύπλοκων σελίδων εκτός δικτύου (off-line browsing), πρέπει απαραιτήτως να ρίξετε μια ματιά στο συγκεκριμένο προγραμματάκι. Αλλά και όσοι δεν έχετε μέχρι τώρα τέτοιες ανάγκες, μπορείτε να επεκτείνετε και να βελτιώσετε το κλασικό σερφάρισμα στο Internet με πολλούς τρόπους, όπως είναι η δημιουργία ενός αρχείου με αγαπημένες και χρήσιμες σελίδες ή η "εξίσου αγαπημένη και χρήσιμη :-)" μείωση των λογαριασμών του ΟΤΕ... PC

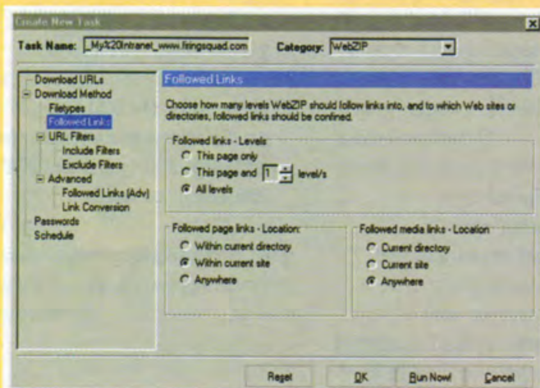
ΤΟ WEBZIP ΕΝ ΩΡΑ ΔΡΑΣΗΣ...



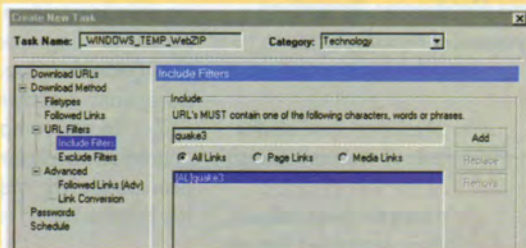
1 Επιλέγοντας από τα menu File>New Task, εμφανίζεται το παράθυρο που φαίνεται στην εικόνα. Η εφαρμογή μάς προτείνει αυτόματα ένα όνομα για το τρέχον Task, ανάλογα με το URL που έχουμε δώσει. Κατόπιν ορίζουμε το directory στο οποίο θα αποθηκευτούν τα αρχεία.



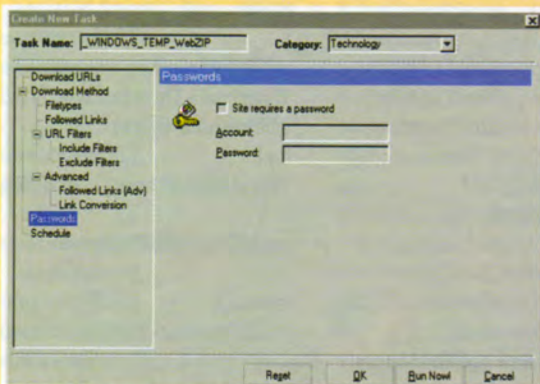
2 Εδώ επιλέγουμε το profile που θα χρησιμοποιήσουμε. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα θέλουμε να κατεβάσουμε ένα πολυσέλιδο review του System Shock 2. Είναι προφανές ότι όλες οι HTML σελίδες του άρθρου περιέχονται στο directory http://www.firingsquad.com/games/systemshock2/. Η επιλογή (Text Images) κατεβάζει μόνο τις HTML σελίδες και τις εικόνες.



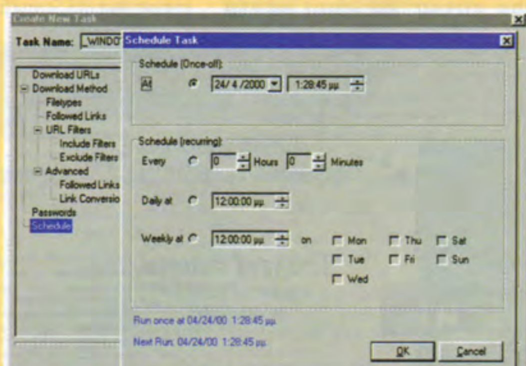
3 Αν τα πράγματα δεν είναι τόσο ξεκάθαρα, μπορούμε, "παίζοντας" με την επιλογή Followed Links, να ορίσουμε το πλήθος των σελίδων που είναι συνδεδεμένες με τις αρχικές και θέλουμε επίσης να κατέβουν.



4 Επιλέγοντας Include Filters ορίζουμε ποιες λέξεις πρέπει να περιέχονται στα links που πρόκειται να κατεβάσουμε, αποφεύγοντας έτσι να συμπεριληφθούν ανεπιθύμητες σελίδες.



5 Σε περίπτωση που το site απαιτεί password συμπληρώνουμε τις αντίστοιχες πληροφορίες στο συγκεκριμένο παράθυρο.



6 Τέλος, μπορούμε να ορίσουμε την ώρα και την ημέρα που θα κατέβουν οι σελίδες, ενώ αν επιλέξουμε από οποιαδήποτε προηγούμενη καρτέλα Run Now, εκτελείται άμεσα το τρέχον Task.

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

JAVA ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

***Α**γαπητό περιοδικό, Συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου αλλά και για την προσπάθεια που κάνεις να είσαι πάντα πρώτο στην ενημέρωση και στις εξελίξεις. Ασχολούμαι εδώ και αρκετό καιρό με τον προγραμματισμό και ιδιαίτερα με τον Web. Η γλώσσα που με έχει γοητεύσει είναι η Java, τόσο για τις δυνατότητες που προσφέρει όσο και για την ικανότητά της να τρέχει σε πολλές πλατφόρμες. Ζητάω τη βοήθειά σας για να φτιάξω δύο προγραμματάκια και να τα εντάξω στον υπόλοιπο κώδικα ενός προγράμματός μου. Το ένα θέλω να κάνει τα κείμενα να αναβοσβήνουν και μέσω του άλλου να μπορώ να έχω κουμπιά που, αντί για κείμενο, να έχουν από πίσω εικόνα. Μπορείτε να με βοηθήσετε;*

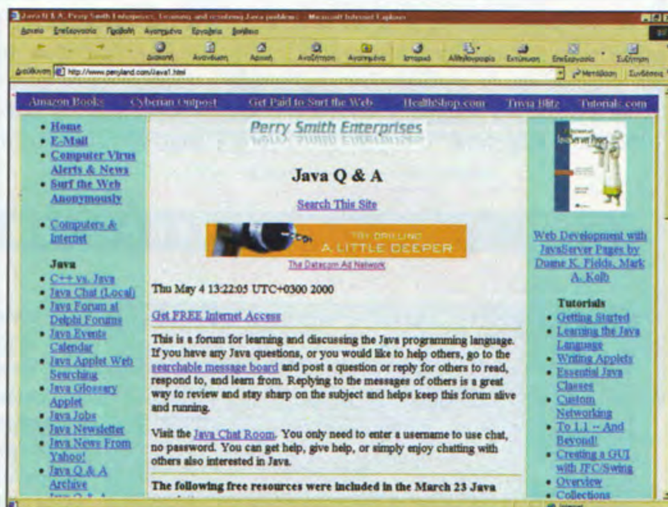
Πάντως σας ευχαριστώ προκαταβολικά.
Γιάννης Ζωτόπουλος

✔ Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και συγχαρητήρια για την επιλογή σου να προγραμματίζεις. Αν και χρειάζεται κόπος για να κατασκευάσεις κάποια πράγματα, αληθινά αξίζει. Το πρώτο πρόγραμμα θα σου δώσει το blinking text και το δεύτερο εικόνες στο background των buttons.

1. Πρόγραμμα Blinking Text

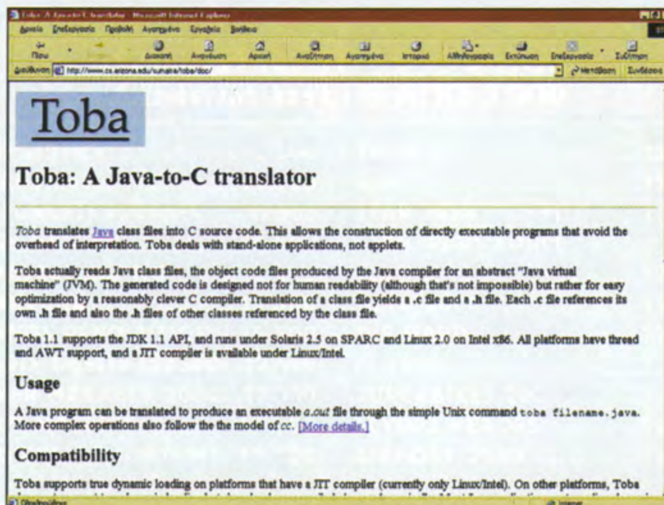
```
import java.awt.*;
import java.util.StringTokenizer;
public class Blink extends
   java.applet.Applet implements
   Runnable
{
Thread blinker = null; // Αυτό είναι το
   thread που εμφανίζει τις εικόνες
String labelString; // Το label του
   παραθύρου
int delay; // O χρόνος καθυστέρησης
   για κάθε blink

public void init() {
String blinkFrequency =
   getParameter("speed");
delay = (blinkFrequency == null) ?
   400 :
(1000 /
   Integer.parseInt(blinkFrequency));
labelString = getParameter("lbl");
if (labelString == null)
labelString = "Blink";
Font font = new
   java.awt.Font("TimesRoman",
   Font.PLAIN, 24);
setFont(font);
}
public void paint(Graphics g) {
int fontSize = g.getFont().getSize();
int x = 0, y = fontSize, space;
int red = (int)( 50 * Math.random());
int green = (int)( 50 *
   Math.random());
int blue = (int)(256 *
   Math.random());
Dimension d = getSize();
g.setColor(Color.black);
FontMetrics fm = g.getFontMetrics();
space = fm.stringWidth(" ");
for (StringTokenizer t = new
   StringTokenizer(labelString);
   t.hasMoreTokens();) {
String word = t.nextToken();
int w = fm.stringWidth(word) +
   space;
if (x + w > d.width) {
   x = 0;
   y += fontSize;
}
if (Math.random() < 0.5)
   g.setColor(new java.awt.Color((red
   + y*30) % 256, (green + x/3) %
   256, blue));
else
g.setColor(getBackground());
g.drawString(word, x, y);
x += w;
}
}
public void start() {
blinker = new Thread(this);
blinker.start();
}
public void stop() {
blinker = null;
}
public void run() {
Thread me = Thread.currentThread();
while (blinker == me) {
try {
Thread.currentThread().sleep(delay);
}
catch (InterruptedException e) {
}
repaint();
}
}
public String getAppletInfo() {
return "Title: Blinker\nThis is a
```





```
   test\nDisplays multicolored
   blinking text.";
}
public String[][] getParameterInfo() {
String pinfo[][] = {
{"speed", "string", "The blink
   frequency"},
{"lbl", "string", "The text to blink."},
};
return pinfo;
}
}
```



2. Πρόγραμμα Buttons' Background

```
import java.awt.*;
import java.net.*;
import java.awt.image.*;
public class ImageButton extends
   ImageLabel {

protected static final int
   defaultBorderWidth = 4;
protected static final Color
   defaultBorderColor = new
   Color(160, 160, 160);
private boolean mouseIsDown =
   false;

/** Κατασκευή ενός ImageButton με
   την default εικόνα.
*/
public ImageButton() {
super();
setBorders();
}

/** Δημιουργία ενός ImageButton με
   τη χρήση εικόνας από διάφορες
* ανά περίπτωση διευθύνσεις.
*/
public ImageButton(String
   imageURLString) {
super(imageURLString);
setBorders();
}
public ImageButton(URL imageURL) {
super(imageURL);
setBorders();
}
public ImageButton(URL
   imageDirectory,
String imageFile) {
super(imageDirectory, imageFile);
setBorders();
}
public ImageButton(Image image) {
super(image);
setBorders();
}

/** Δημιουργία ενός ImageButton με
   τη χρήση περιθωρίου
*/
public void paint(Graphics g) {
super.paint(g);
if (grayImage == null)
createGrayImage(g);
drawBorder(true);
}

/** Οταν πατηθεί το mouse τότε
   αλλαγή του περιθωρίου
* και εμφάνιση της εικόνας
   γκριζαρισμένης.
*/
public boolean mouseDown(Event
   event, int x, int y) {
mouseIsDown = true;
Graphics g = getGraphics();
int border = getBorder();
if (hasExplicitSize())
g.drawImage(grayImage, border,
   border,
getWidth()-2*border,
getHeight()-2*border,
this);
else
g.drawImage(grayImage, border,
   border, this);
drawBorder(false);
return(true);
}

public boolean mouseUp(Event event,
   int x, int y) {
mouseIsDown = false;
if (inside(x,y)) {
paint(getGraphics());
event.id = Event.ACTION_EVENT;
event.arg = (Object)getImage();
return(action(event, event.arg));
} else
return(false);
}

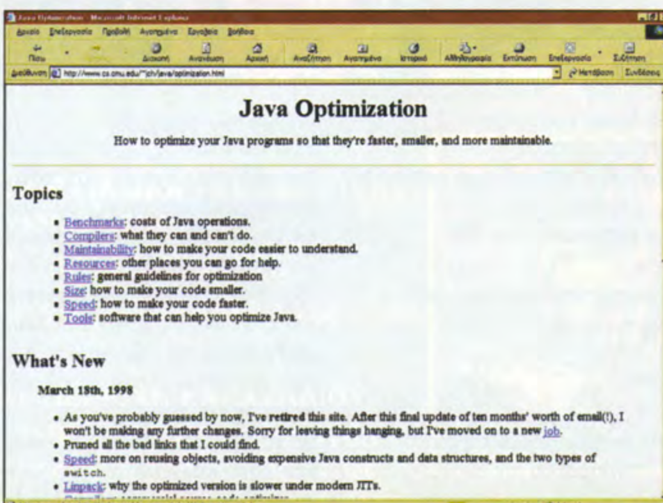
//-----------------------
/** Εδώ δίνουμε behavior στο button
*/

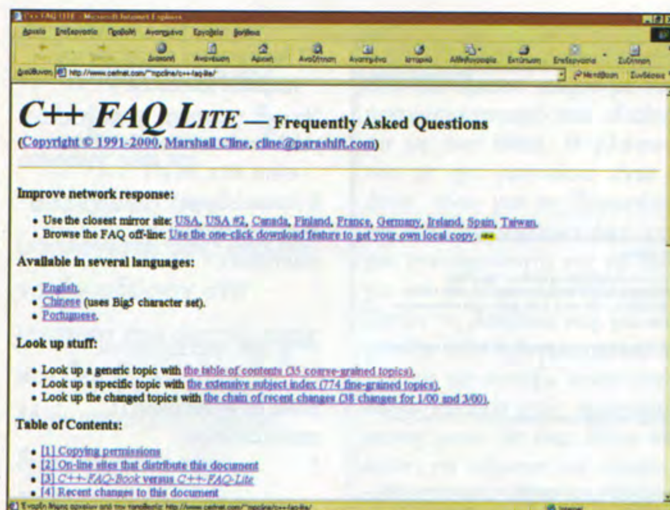
public boolean action(Event event,
   Object arg) {
debug("Clicked on button for " +
getImageString() + ".");
return(false);
}

//-----------------------
/** Ακύρωση του πατήματος του
   κουμπιού του mouse
*/
public boolean mouseExit(Event
   event, int x, int y) {
if (mouseIsDown)
paint(getGraphics());
return(true);
}

/** Η τιμή "γκριζαρίσματος"
*/
public int getDarkness() {
return(darkness);
}

/** Η διαδικασία γκριζαρίσματος
*/
public void setDarkness(int darkness)
   {
this.darkness = darkness;
}
private int darkness = 0xffafafaf;
public Image getGrayImage() {
return(grayImage);
}
public void setGrayImage(Image
   grayImage) {
this.grayImage = grayImage;
}
private Image grayImage = null;
private void drawBorder(boolean
   isUp) {
Graphics g = getGraphics();
g.setColor(getBorderColor());
int left = 0;
int top = 0;
int width = getWidth();
```






```
int height = getHeight();
int border = getBorder();
for(int i=0; i$border; i++) {
g.draw3DRect(left, top, width, height,
   isUp);
left++;
top++;
width = width - 2;
height = height - 2;
}
}
private void setBorders() {
setBorder(defaultBorderWidth);
setBorderColor(defaultBorderColor);
}
private void
   createGrayImage(Graphics g) {
ImageFilter filter = new
   GrayFilter(darkness);
ImageProducer producer =
new
   FilteredImageSource(getImage().ge
   tSource(),
filter);
grayImage = createImage(producer);
int border = getBorder();
if (hasExplicitSize())
prepareImage(grayImage, getWidth()-
   2*border,
getHeight()-2*border, this);
else
prepareImage(grayImage, this);
super.paint(g);
}
}

/** Δημιουργία φίλτρου για το
   "γκριζάρισμα" της εικόνας
*/
class GrayFilter extends
   RGBImageFilter {
private int darkness = 0xffafafaf;
public GrayFilter() {
canFilterIndexColorModel = true;
}
public GrayFilter(int darkness) {
this();
this.darkness = darkness;
}
public int filterRGB(int x, int y, int rgb)
   {
return(rgb & darkness);
}
}
```

C & ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Δεν ξέρω από πού να πρωταρχίσω και πού να τελειώσω σχετικά με την πληρότητα της ύλης που σε διακρίνει. Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετά χρόνια και δεν σου κρύβω ότι, όταν πρωτοκυκλοφόρησες, σε είδα με μισό μάτι, μια και υπήρξα φανατικός οπαδός του PIXEL (αχ, βαχ). Αλλά -όπως φάνηκε- ήταν απλώς αυτό που λέμε κάθε αρχή και δύσκολη, και την ξεπέρασες την αρχή και κατέκτησες τους πάντες. Εγώ με τα χρόνια μεγάλωνα, όπως και εσύ, και από απλός χρήστης home computer (καλέ μου Commodore, πού να 'σαι τώρα;) κατέληξα χομπίστας προγραμματιστής σε PC και φυσικά -όπως πάντα- φανατικός gamer. Η ερώτησή μου είναι μάλλον απλή για τις ικανότητες που διακρίνουν τους συντάκτες σου που ασχολούνται με τον προγραμματισμό. Θέλω λοιπόν ένα πρόγραμμα σε C που να μπορεί να "βλέπει" τις ημερομηνίες στα αρχεία και να τις αλλάζει!

Φιλικά,
Τάσος Μπερκεσίλης

✔ Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια. Δεν σου κρύβω ότι με συγκίνησες, μια και ακολούθησα αντίστοιχη με τη δική σου πορεία, με μικρή διαφορά στην κατάληξη. Anyway, πιστεύω ότι το ακόλουθο πρόγραμμα θα σε καλύψει απόλυτα.

```
/*
changedate.c

   Δείχνει την ημερομηνία τελευταίας μεταβολής ενός αρχείου.
   Η κλήση γίνεται με παράμετρο "όνομα αρχείου".

   Παράδειγμα:
This file last changed: <!–#exec
   cmd="changedate index.html" –>

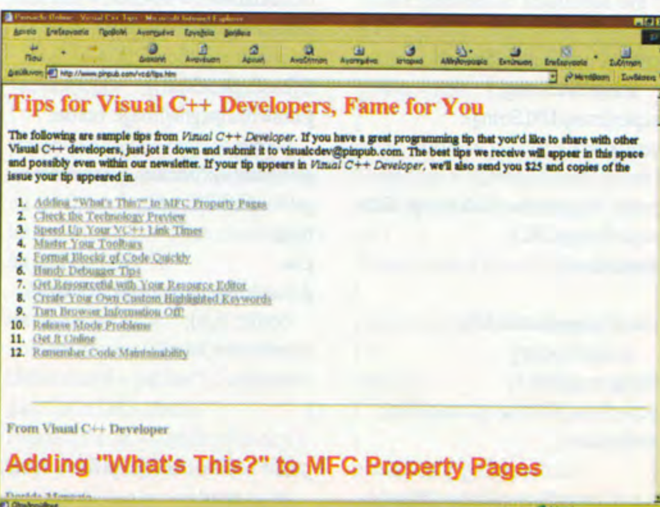
   Μπορείτε να προσομοιώσετε την εμφάνιση της τελευταίας ημερομηνίας πρόσβασης ως εξής:

   Παράδειγμα:
This file last accessed: <!–#exec
   cmd="changedate index.access" –
   >
<!–#exec cmd="/bin/touch
   index.access" –>
   Οπου το "index.access" είναι πλήρως αναγνώσιμο και εγγράψιμο.
*/

#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/stat.h>
#include <time.h>

int main(int argc, char * argv[])
{
FILE * fi;
char line[100], dow[10], mon[10],
   day[10], time[10], year[10];
struct stat buf;
if (argc != 2)
{
printf("<!– Usage: changedate file –
   >\n");
exit(0);
}
stat(argv[1],&buf);
sscanf(ctime(&buf.st_mtime),
   "%s%s%s%s%s", dow, mon, day,
   time, year);
printf("%s %s %s %s - %s ", dow,
   mon, day, time, year);
}
```

PC





COMPUTERS GAMES CLUB



THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

DINO CRISIES	12.500	THIEF 2	12.900
LEMANS 24	12.900	RISK 2	12.500
THE LONGEST JOURNEY	12.900	STAR TREK ARMADA	12.500
DOGS OF WAR	12.500	STAR WARS FORCE COMMANDER	12.900
KAWASAKI RACING	12.900	UEFA 2000	12.500
DAIKATANA	12.500	DIE HARD 2	12.900
LEMINGS REVOLUTION	12.500	FI 2000	12.500
ASTERIX OBELIX CEASAR	12.500	SUPERBIKES 2000	12.500
PLAYER MANAGER 2000	12.500	FLYING HEROES	12.900
RALLY MASTERS	12.900	AIRPORT 2000	12.500
SOLDIERS OF FORTUNE	12.500		

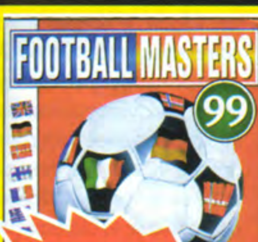




ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

WORLD CUP '98	3.900	CYBERIA 2	4.900
NBA 97	3.500	BEAST WITHIN	5.900
NBA 98	4.500	TERANOVA	3.500
DREAMS	4.900	COMANCHE	3.500
TIME COMANDO	3.500	RISE ROBOTS	3.500
RAVEN	4.900	JOYPAD	6.500
WLS '98	3.900	JOYSTICK	6.500
TICT	4.500	CAMERA	24.900
DOMINOS	3.500		





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL P3 600MHz, MICROSTAR 6199 YA, 64 DIM (100MHz) ATI PAGE 128 (32MB), FUJITSU 10, 2x ULTRA ATA 66, SB. 128, CD-ROM 48, 1,44 FDD, ATX TOWER, MODEM 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, MONITOR HYUNDA 15", ΗΧΕΙΑ 120WATT, KEYBORD, MOUSE

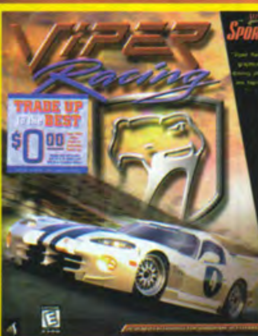
ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

349.000 ΔΡΧ.









ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00



ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 40, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΙΔΟΣ ΥΠΟ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ;

Αγαπητό και φοβερό "PC Master",
Είναι η πρώτη μου φορά που σου γράφω όσο καιρό σε διαβάζω, περίπου 5 χρόνια από όσο θυμάμαι. Δεν θα αναφερθώ στα πολυσυζητημένα μας θέματα (λέγε με Captain Hook), αλλά θα σας μιλήσω για κάποια πράγματα που με απασχολούν τον τελευταίο καιρό.

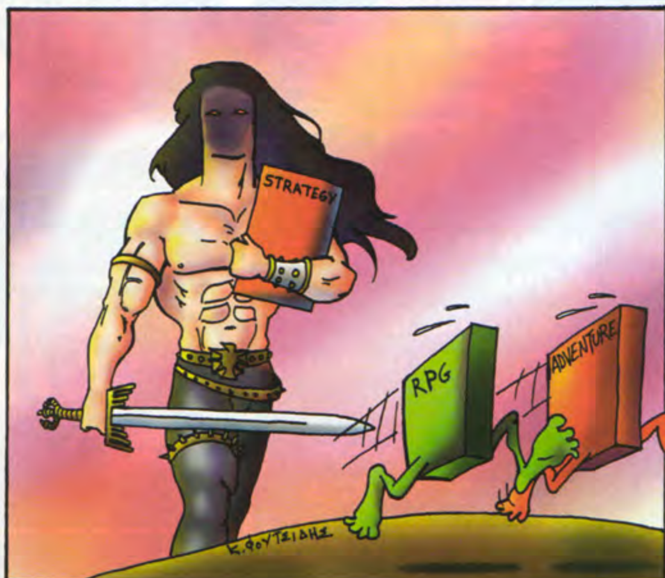
Πρώτο και κυριότερο, κατά τη γνώμη μου, είναι το θέμα της αργής, αλλά σταθερής εξαφάνισης των κλασικών κατηγοριών των computer games. Θα ήθελα να επισημάνω την ορθότητα των απόψεων του αγαπητού συντάκτη μας κυρίου Τσουρινάκη (όχι, μην ανησυχείτε, δεν είμαι κάποιος φανατικός των adventures). Τόσο καιρό μας τα έλεγε, αλλά ποιος τον άκουγε; Περίπου κανείς (ούτε και εγώ), please forgive me, father... Αντρέας, for my trespasses. Τώρα, όμως, που όλοι μας βλέπουμε σιγά σιγά το 3D να εισβάλλει παντού και να σπέρνει, αν όχι σε όλα, στα περισσότερα τον ΠΑΝΙΚΟ και το ΧΑΟΣ, και δημιουργούνται όλο και περισσότερες συγχωνεύσεις κατηγοριών, ξαφνικά μας βάρεσε κάτι μερικούς μερικούς και αρχίζουμε να παραμιλάμε από αυτά που βλέπουμε στο χώρο των games γενικά. Για παράδειγμα, η αποχώρηση του ιδρυτή της Origin, μίας εταιρίας που συνέβαλε στην ανάπτυξη των RPGs και γενικά του χώρο. Δεν είμαι, όπως σας προανέφερα, κανένας "πωρωμένος " με τα RPGs ή τα adventures, αλλά σέβομαι το μόχθο και τα βάσανα που πέρασαν αυτοί οι δημιουργοί, οι οποίοι ως πότε θα τα έβγαζαν πέρα από μόνοι τους... Κάποτε θα υπέκυπταν στα τεράστια ποσά που τους πρόσφεραν οι "κολοσσοί" του χώρου.

Κάπου εκεί όμως, αγαπητέ φίλε Αντρέα, μήπως, λέω μήπως, το έχεις παρακάνει με τα adventures και τα RPGs; Σου λεω ότι είμαι φανατικός των strategies, αλλά αυτό δεν με επηρεάζει καθόλου στο να ασκώ κριτική και στα άλλα games. Αν παρατηρήσετε όλοι σας τα τελευταία εξώφυλλα του περιοδικού μας, θα διαπιστώσετε πως αναφέρονται σε adventures ή RPGs (ε, εντάξει, όχι όλα, αλλά ΑΡΚΕΤΑ). Πάντως, δεν λέω να σταματήσει αυτό που κάνει ο Αντρέας, γιατί του αξίζουν πολλά μπράβο, αλλά να συνεχίσει...

Κάτι άλλο τώρα. Πολύ ωραία η ιδέα σας για ένα chat του "PC Master" (για όσους δεν ξέρουν, νομίζω αρκετοί, το "PC Master" έχει chat room, www.pcmaster.gr, και μετά ψάξτε λίγο). Πάντως, ρε παιδιά (απευθύνομαι στα σκυλιά του αρχισυντάκτη), προσπαθήστε λίγο να οργανώσετε περισσότερο το room. Τέλος, θα αναφερθώ στην τιμή του περιοδικού και τα τεύχη του, πράγματα τα οποία κατά τη γνώμη μου πρέπει να ξανασκεφτούν οι αρμόδιοι με γνώμονα το καλό ΟΛΩΝ των αναγνωστών.

ΟΥΥΥΦΦΦΦΦ... κουράστηκα. Πιστεύω όμως να μην κούρασα και εσάς πολύ, γιατί ευελπιστώ σε δημοσίευση, αν όχι σε απάντηση.
Φιλικά,
rakoul

ΥΓ. 1: Ζήτω οι Manowar!!!
ΥΓ. 2: Yo irc name μου είναι rakoul ή Manowar... Θα τα πούμε στο PC Master room!!!
ΥΓ. 3: Πείτε στον αγαπητό κύριο Φουτσίδη να μη μου κάνει κάνα τρελό σχέδιο (αν δημοσιευθεί το γράμμα). ΟΚ;



▼ Φίλε μας,
Εμείς το είπαμε στον κ. Φουτσίδη, τώρα το αν ο ίδιος το πήρε ως... πρόκληση, είναι ένα άλλο θέμα! Σχετικά με το 3D, έχεις δίκιο: Μπήκε παντού, ακόμα κι εκεί... που δεν το σπέρνουν, αλλάζοντας τα δεδομένα στο χώρο και οδηγώντας σε εξαφάνιση αυτό που ονομάζαμε "κλασικές κατηγορίες" στα computer games. Το αν αυτό είναι μία παροδική μόδα ή πρόκειται να αποτελέσει ένα μονιμότερο πλαίσιο, κάτω από το πρίσμα του οποίου θα εξετάζουμε στο μέλλον τα αγαπημένα μας παιχνίδια, μόνος αρμόδιος να το δείξει είναι ο χρόνος. Προσωπικά πιστεύω, πάντως, πως σύντομα θα υπάρξει ένα σοβαρό αντίβαρο σε αυτό το 3D-παραλήρημα, ειδικά μάλιστα στο χώρο των adventures. Οπως και να 'χει το πράγμα, εδώ είμαστε και θα τα δούμε όλα "ιδίοις όμμασι"...

ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΑΚΟΥΤΕ!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου (δεν λέω από ποιο τεύχος σε διαβάζω, γιατί κάποιοι μπορεί να με πουν άσχετο και ρόμπα, κάτι που δεν είμαι). Θέλω να σου εκφράσω τη βαθιά ευγνωμοσύνη που σου οφείλω γιατί εσύ είσαι το περιοδικό που με έβαλε για τα καλά στο χώρο των computers. Οπως προανέφερα, είμαι καινούριος αναγνώστης σου και έτσι δεν μπορώ να κάνω σύγκριση με τα παλιά σου τεύχη. Αφότου έγινες 15ήμερο βλέπω ότι λαμβάνεις πολλά γράμματα που σου συστήνουν να ξαναγίνεις μηνιαίο, καθώς οι περισσότεροι δεν μπορούν να βρουν 3.400δρχ. το μήνα για να σε αγοράσουν. Προσωπικά, το ποσό δεν μου φαίνεται πολύ μεγάλο (και μη νομίσει κανείς πως είμαι κανένας καπιτάλας, κάθε άλλο). Δεν νομίζω να είναι η τιμή το πρόβλημα. Πάντως, εγώ ένα πράγμα θέλω να τονίσω: ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΑΚΟΥΤΕ. Τώρα που το αγαπημένο μου περιοδικό έγινε 15ήμερο δεν θα αντέξω να το περιμένω για 1 μήνα. Στο τεύχος 120 είδα να το σκέφτεστε λίγο. Εγώ όμως επιμένω: Δεν πρέπει το "PC Master" να ξαναγίνει μηνιαίο! Είμαι σίγουρος πως αν εί-

ναι 200-300 αυτοί που θέλουν να γίνεις ξανά μηνιαίο, είναι άλλοι 200.000 αυτοί που θέλουν να παραμείνεις 15ήμερο. Αυτά είχα να πω... Ελπίζω σε δημοσίευση ή έστω σε μία απάντηση (θετική για μένα και όσους θέλουν να παραμείνεις 15ήμερο).

Don't give up
Tasos "Fifaman"

Φίλε Τάσο,
Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει κάποια σκέψη για αλλαγή στο χρόνο κυκλοφορίας του περιοδικού. Σημαντικό βέβαια ρόλο σε οποιαδήποτε τυχόν διαφορετική απόφαση στο μέλλον θα παίξουν οι απαντήσεις σας σε σχετικό ερώτημα του ερωτηματολογίου που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master". Εν αναμονή, λοιπόν...

Ο ΚΛΕΨΑΣ ΤΟΥ ΚΛΕΨΑΝΤΟΣ;

Φίλτατο "PC Master", Προτού ξεκινήσω ν' απαντώ σε αυτά που σχολιάσατε στο πρώτο μου γράμμα, το οποίο η αλήθεια είναι ότι δεν περίμενα να δημοσιευθεί και ήταν υπερβολικά πρόχειρο, να κάνω και γω το γλείψιμό μου που παρέλειψα στο πρώτο γράμμα. Είστε σίγουρα το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα, το μοναδικό που δίνει τόσο μεγάλη σημασία στο αγαπητό σε εμένα είδος των adventure games (ή παιχνιδιών περιπέτειας για αυτούς που θέλουν ελληνικά). Τα πολλά μου συγχαρητήρια στον κ. Τσουρινάκη. Τελειώνω το μέρος του γλειψίματος (γιατί έχω και πολλά να γράψω) λέγοντας ότι μου κρατάτε συντροφιά τρία χρόνια τώρα και είστε η μοναδική επαφή μου με τον μαγικό κόσμο των Η/Υ που τόσο αγαπώ στη δύσκολη περίοδο που διανύω (είμαι Β' Λυκείου - τα κεφάλια μέσα).

Περί της πειρατείας, λοιπόν, έχω να πω τα εξής: Όλα ξεκινάνε από τη σκοπιά που αντιμετωπίζουμε το θέμα. Από νομικής πλευράς είναι πράγματι κατακριτέα πράξη. Από ηθικής πλευράς, όμως, η ηθική του καθενός δεν είναι απαραίτητο να συμφωνεί με αυτήν που προβλέπει ο νόμος. Εξηγούμαι: Η δική μου ηθική λέει ότι δεν είναι κακό να κλέβεις τον κλέφτη. Γιατί κλέφτες είναι οι εταιρίες. Βέβαια, η κοινωνία τούς επιτρέπει να είναι, αφού ο νόμος τις προστατεύει και τους επιτρέπει να φτιάχνουν μεγάλες περιουσίες. Η ηθική μου λέει ότι κανένας δεν πρέπει να είναι τόσο πλούσιος. Ο καθένας πρέπει να πληρώνεται ανάλογα με το πόσο εργάζεται και αυτοί οι άνθρωποι θα έπρεπε να εργάζονταν χιλιάδες ώρες την ημέρα για να βγάλουν τα λεφτά αυτά, που αποτελούν περιουσίες πολλών ανθρώπων και όχι ενός. Ο μοναδικός τρόπος για να κάνεις τέτοιες περιουσίες είναι να κλέψεις. Δεν μπορεί δουλεύοντας τίμια να τις δημιουργήσεις. Ο νόμος όμως τους επιτρέπει να χρεώνουν τα παιχνίδια όσο θέλουν, λες και είναι φτιαγμένα από το μηδέν και τα δημιούργησαν εξ ολοκλήρου αυτοί και τους ανήκουν. Αποψή μου είναι ότι τα δημιουργήματα ανήκουν στον άνθρωπο και όχι στους δημιουργούς τους. Κανένας δεν δημιουργεί κάτι από μόνος του, αλλά βασίζεται σε επιτεύγματα άλλων ανθρώπων για να το πετύχει (όχι ότι κάτι τέτοιο είναι κακό, βέβαια, τουναντίον...). Αυτό θα πει πολιτισμός. Και αν κάποιοι πιστεύουν ότι αυτό που κάνουν είναι πολύ σημαντικό για τους ανθρώπους ώστε τους αξίζει αυτή η περιουσία, να σας φέρω ένα άλλο παράδειγμα. Ο άλλος έρχεται και μας λέει ότι για να με δείτε εμένα να βάζω την μπάλα στο καλάθι, θα με πληρώσετε 20.000. Και εμείς τα πληρώνουμε, και αυτός δημιουργεί περιουσία.

Δουλεύει παραπάνω αυτός ο άνθρωπος από εσάς εκεί στο περιοδικό και αξίζει να πληρωθεί παραπάνω; Κάνει κάτι πιο σημαντικό; Μια μπάλα βάζει σε ένα στεφάνι. Εγώ δεν πρόκειται ποτέ να κατηγορήσω αυτόν που μπαίνει κρυφά να δει τον αγώνα. Βέβαια, η λύση στο πρόβλημα δεν είναι να μπαίνουμε κρυφά στο γήπεδο ούτε να αντιγράφουμε παιχνίδια, αλλά η κοινωνία να τους βάλει στη θέση τους όλους αυτούς και να τους πει: "Όχι, ρε φίλε. Δεν θα σε πληρώσω 20.000, αλλά ποσό ανάλογο αυτού που κάνεις, δηλαδή 500 δρχ. (ξέρω γω), όπως και συ για να φας αγοράζεις από μένα τον αγρότη την αξία της δικής μου δουλειάς". Πώς θα σας φαινόταν άραγε αν ο καθένας αποφάσιζε ότι αυτό που κάνει είναι το πιο σημαντικό και χρέωνε ανάλογα; Οι αγρότες θα ήταν σίγουρα οι πιο πλούσιοι, γιατί χωρίς φαΐ σίγουρα δεν ζεις, ενώ χωρίς basket και Quake... Συνοψίζοντας λέω ότι τους κλέφτες πρέπει να τους βάλουμε στη θέση τους, μέχρι τότε όμως δεν θα κατηγορήσω εγώ τους πειρατές. Τουλάχιστον έτσι λέει η ηθική μου. Κάθε άλλη άποψη δεκτή. Κλείνοντας να σας πω και κάτι απίστευτο που άκουσα και είναι από έγκυρη και καρατσεκαρισμένη πηγή: Υπάρχει τόση μεγάλη ζήτηση σε Pentium III 450MHz, ώστε κάνουν "underclocking" σε μεγαλύτερους Pentium III και τους πουλάνε σε τιμή 450άρη για να την καλύψουν. Απίστευτο, ε; Και όμως ελληνικό! (Στην Ελλάδα συμβαίνει αυτό, δεν νομίζω σε άλλες χώρες.) Τα λέμε!

Μανώλης Καλπενίδης
Manuel Calavera)

ΥΓ.: Χαιρετίσματα στον Αλέξανδρο Μοσχόπουλο με τα ωραία ψευδώνυμα (Αρπιστής της βροχής, Αλχημιστής της ζωής κ.ά.).

Φίλε Μανώλη,
Σίγουρα υπάρχουν πολιτικές και καθεστώτα που υποστηρίζουν τον πλήρη κρατικό έλεγχο της οικονομίας μιας χώρας, ώστε να μην μπορεί κάθε ιδιώτης να ορίζει τις τιμές των προϊόντων που παράγει σύμφωνα με τους νόμους της ελεύθερης αγοράς. Φυσικά, ο χώρος δεν είναι κατάλληλος για να υπεισέλθει κάποιος στην ουσία τέτοιων απόψεων, ωστόσο στην Ελλάδα τα πράγματα λειτουργούν διαφορετικά, με συνέπεια η ηθική που πρεσβεύεις να είναι, προς το παρόν τουλάχιστον, άνευ ουσιαστικού αντικρίσματος. Το "PC Master", όπως καταλαβαίνεις, δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να συστήσει στους αναγνώστες του να πα-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ραβούν τους ισχύοντες νόμους στο όνομα μιας διαφορετικής "ηθικής", όπως τη χαρακτηρίζεις, οπότε αυτό που έχουμε να σου προτείνουμε είναι, αν όντως οι απόψεις που εκφράζεις σε χαρακτηρίζουν γενικότερα και δεν είναι απλώς μία πρόφαση για να δικαιολογήσεις μία ένοχη συνείδηση, να δώσεις τη δική σου μάχη ώστε κάποτε να ενταχθούν στο νομικό καθεστώς της χώρας μας. Μέχρι τότε, αυτοί θα έχουν το δικαίωμα να είναι πλούσιοι κι εσύ την υποχρέωση να σέβεσαι την πραγματικότητα που πρεσβεύουν οι πολλοί.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΕΝΑΝ... ΠΑΛΙΟ!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες σου, ενώ η βιβλιοθήκη μου έχει την τιμή να φιλοξενεί στο πιο περίλαμπρο σημείο της 93 τεύχη σου (άντε να γίνουν 100 να το γιορτάσω με παρτάκι!). Μπροστά στις τελευταίες αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στο αγαπημένο μου περιοδικό δεν θα μπορούσα να μην πάρω κάποια θέση, ευελπιστώντας να συνδράμω στην περαιτέρω βελτίωσή σου. Αυτός είναι και ο λόγος που σου γράφω, αφού κάποια πράγματα δεν μπορούν να αποτυπωθούν σε ένα ερωτηματολόγιο, έτσι δεν είναι; Πάμε, λοιπόν:

● Η δεκαπενθήμερη έκδοσή σου φαντάζομαι ότι χαροποίησε τους πάντες, ειδικά από τη στιγμή που τα τεύχη βρίσκονται στα περίπτερα τις καθορισμένες ημερομηνίες τους (τουλάχιστον για εμάς στην πρωτεύουσα). Ενα μεγάλο μπράβο γιατί, παρά τις αυξημένες απαιτήσεις που υπάρχουν για την ποσότητα και την ποιότητα της αρθρογραφίας σας, καθώς και τον ασφυκτικό χρονικό περιορισμό που αντιμετωπίζουν οι συντάκτες και το υπόλοιπο προσωπικό, τα καταφέρνετε θαυμάσια. Το μοναδικό πρόβλημα που υπάρχει έχει να κάνει προφανώς με τις τσέπες μας, γι' αυτό και η μικρή μείωση της τιμής (π.χ. στις 1.500 δρχ.) θα ήταν περισσότερο ευπρόσδεκτη.

● Σε ό,τι αφορά τις καινούριες στήλες, η "Next Generation" δίνει μια νότα νοσταλγίας, αφού θυμίζει την "Terra Informatica" του θρυλικού PIXEL. Η "Net News" ήταν απαραίτητη εδώ και καιρό. Η "New Millennium" έχει εξελιχθεί σε μία από τις αγαπημένες μου, αν και κάποιοι άλλοι αναγνώστες μπορεί να τη θεωρήσουν ψιλοάσχετη με την υπόλοιπη θεματογραφία. Anyway. Η μονιμοποίηση - ανεξαρτητοποίηση της στήλης για το 4th Coming (και μάλιστα 3σέλιδη) με βρίσκει αντίθετο. Αν είναι έτσι, ρε παιδιά, να αρχίσει και μια στήλη 10 σελίδων για το Quake 3 on-line και για οποιοδήποτε δημοφιλές on-line game.

● Κάποια σχόλια για τις παλαιότερες στήλες: Στη "CD-ROM pages", καλό θα είναι να αυξηθεί ο σχολιασμός του δεύτερου CD, που ούτως ή άλλως θέλει περισσότερο ψάξιμο από το πρώτο. Οι "Game Preview" και "Adventure Update" είναι "διαμάντια" (!). Το ίδιο και οι "User Power", "Μεταξύ μας" και "PC Expert". Η "Most Wanted" μη δω να ξαναασχολείται με action ή παρεμφερή παιχνίδια, γιατί θα τσαντιστώ. Η πραγματική αποστολή της έχει να κάνει με τα adventures/RPGs. Τι να μου πεις για το Nightmare Creatures, πώς πατάνε το fire button; Η "The dark side of gaming" μήπως πρέπει να μετονομαστεί σε "Dark side of adventure gaming"; Ούτως ή άλλως, για adventures μιλάει μόνο (και καλά κάνει, Αντρέα, you rule!!). Η "Utopia" μάλλον πρέπει να περιοριστεί σε έκταση. Είναι υπερβολικές οι 6 σελίδες για ένα θέμα που δεν αφορά στα PCs (αν και είμαι φανατικός RPGάς, δεν χωνεύω τα card games με τίποτα. AD&D for ever, die...MtG!!!). Πολύ καλές οι "Press Start" και "Do it yourself", χάρη κυρίως στα κατατοπιστικότατα step by step που περιλαμβάνουν (ξέρετε, αυτά εντός πλαισίου). Το ίδιο ισχύει και για τη "Master of Puzzles", αν και -μεταξύ μας- τα δώρα σπάνια αξίζουν.

● Παρατηρήσεις: Παιδιά, ασχοληθείτε παραπάνω με τα software και hardware reviews. Δεν μπορούν να καλυφθούν επαρκώς στην "PC Flash". Για τα hardware reviews προτείνω την κάλυψή τους μέσα από τη στήλη "Πριν αγοράσετε" απ' τη στιγμή που αυτή αναβαθμιστεί και αυξηθεί σε μέγεθος. Μπορεί να περιλαμβάνει συγκριτικούς πίνακες μετρήσεων και όλα τα σχετικά. Από κει και πέρα να δώσω εγκαρδίως τα συγχαρητήριά μου στην "ελεύθερη θεματογραφία", που πραγματικά καταφέρνει να είναι πάντα ενδιαφέρουσα. Αποδεικνύει ότι το "PC Master" αγκαλιάζει όλο το χώρο του personal computing και ενδιαφέρεται για πληθώρα θεμάτων (και όχι μόνο ο τάδε υπολογιστής του τάδε καταστήματος βγάζει 0,003 παραπάνω στη γενική κατάταξη από τον άλλο υπολογιστή του παραδιπλανού καταστήματος... καρφί, εεε; Τι κακός που γίνομαι ώρες ώρες). Και κάτι τελευταίο. Εχω την αίσθηση πως το περιοδικό έχει ανάγκη από μία ανανέωση σε ό,τι αφορά την εμφάνισή του. Ειδικά το εξώφυλλό του πρέπει να φρεσκαριστεί λιγάκι, αφού παραμένει εδώ και δεν ξέρω πόσο καιρό με το ίδιο look. (Τι; το DTP/ Καλλιτεχνικό με καταζητεί;)

● Σε ό,τι αφορά τα game reviews, τι να πω; Μπράβο σε όλα τα παιδιά (και ειδικά στον Μπέλλο και τον Καφούρο που τους πάω). Κρίμα μόνο για τον all time classic reviewer Τσουρινάκη, που σε λίγο καιρό με τα τόσα λίγα adventures που βγαίνουν δεν θα έχει δουλειά. Στη δεκαπενθήμερη έκδοση πλέον του περιοδικού δεν σας ξεφεύγει ούτε ένα παιχνίδι, αν και πάντα πίστευα ότι μερικές φόλες δεν αξίζουν την προσοχή κανενός. Ασχετο. Οταν ήμουν μικρός, ήθελα να γίνω reviewer στο περιοδικό σας. Τώρα που μεγάλωσα πώς μπορώ να τα καταφέρω; Μήπως να περάσω με το Holy Avenger από τα γραφεία σας; Μπα, μάλλον θα ακολουθήσω άλλη τακτική, τη γνωστή και ως σλουρπ! Θα πιάσει, τι λέτε;

● Για το τέλος μια πρόταση: Δεν θα έπρεπε εντός ολίγου να σφυγμομετρήσετε τις απόψεις των αναγνωστών για το νέο "PC Master" με κάποιο ερωτηματολόγιο; Ο αγώνας για το καλύτερο πρέπει να είναι αδιάκοπος (τι είπα τώρα;),

● Σε ό,τι αφορά τη μείωση της τιμής που ανέφερα στην αρχή, ένας τρόπος είναι με τη μείωση των CDs σε ένα κάθε 15 μέρες, αφού έτσι πάλι δύο το μήνα θα έχουμε. Βάλτε και καμιά διαφήμιση παραπάνω, δεν θα σας παρεξηγήσουμε.

Αυτά. Μεγάλο βγήκε το άτιμο. Ελπίζω να το δω δημοσιευμένο. 93 τεύχη είναι αυτά, δεν λέει να με πετάξετε στο Recycle Bin. Συνεχίστε τη φοβερή δουλειά και στο πάρτι των 100 τευχών μου θα σας στείλω προσκλήσεις!!!

ΥΓ. 1: Φέρτε τα X-Files πίσω. Φέρτε το Babylon 5 πίσω!

ΥΓ. 2: Χαίρε σε όλη την ΑΣΟΕΕ από την οποία δεν θα αποφοιτήσω ΠΟΤΕ!!!

ΥΓ. 3: Be heavy or be dead!!! Ετοιμαστείτε με ασκήσεις στον αυχένα για τον Ιούλη και τους Maiden, Cradle of Filth. Οι Dream Theater αλήθεια πού κολλάνε; (Τα καλά συγκροτήματα κολλάνε παντού.)

▼ Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Λάβαμε σοβαρά υπόψη μας τις προτάσεις σου και, όπως θα δεις, ορισμένες από αυτές έχουν ήδη περάσει στο στάδιο της υλοποίησης. Οσο για το ότι μεγάλωσες και θέλεις να γίνεις reviewer, τι να πω; Νόμιζα πως επρόκειτο για παιδική ασθένεια! Anyway, αν επιμένεις, πέρνα μια βόλτα από τα γραφεία για να σε γνωρίσουμε και να τα πούμε από κοντά. Πού ξέρεις; Ενα μέλλον γεμάτο μαστιγ... ε, συγγνώμη, δημιουργία ήθελα να γράψω, ίσως σε περιμένει!

ΝΑ ΤΗ ΠΑΛΙ, Η ΦΙΛΗ ΜΑΣ Η ΚΡΙΣΗ...

Αγαπητό "PC Master", Ασχολούμαι με τους υπολογιστές από πολύ μικρός (έχοντας φτάσει αισίως τα 25) και φυσικά το "PC Master" βρίσκεται στη συλλογή μου από τα πρώτα του βήματα, πολύτιμος οδηγός αλλά και καλός φίλος. Σπανίως στέλνω επιστολές σε περιοδικά και είναι η πρώτη φορά που αποφασίζω να γράψω σε σένα. Αυτό που με απασχολεί είναι η όλη φιλολογία γύρω από τα παιχνίδια περιπέτειας, τα οποία κατά τη γνώμη πολλών ανθρώπων του χώρου βρίσκονται ένα βήμα πριν από τον τάφο. Το είδος περνά κρίση και οδηγείται στην εξαφάνιση. Επιτρέψτε μου να έχω διαφορετική άποψη. Πιστεύω ότι η κρίση είναι μάλλον επιφανειακή. Εάν τα παιχνίδια ενός συγκεκριμένου είδους που κυκλοφορούν αρχίζουν να φθίνουν σε ποιότητα ή εάν δεν βγαίνουν αρκετά νέα παιχνίδια, τότε το είδος μαραζώνει και χάνεται. Δεν συμβαίνει όμως κάτι τέτοιο με τα adventures. Δείτε τις παραγωγές των τελευταίων χρόνων: Monkey Island 3, Broken Sword 1&2, Grim Fandango, Discworld 1-3, Blade Runner, Gabriel Knight 3, The Longest Journey και πολλά άλλα, όλα έξοχα δείγματα περιπετειών και κατά την ταπεινή μου γνώμη κλάσεις ανώτερα από τα παιχνίδια της πρώιμης περιόδου που θεωρείται εποχή ακμής. Τα παιχνίδια της τότε εποχής διέθεταν πλοκή, καλούς γρίφους και διαλόγους, ενώ οι σημερινές δημιουργίες έχουν και αυτά τα στοιχεία και επιπλέον προσφέρουν ένα καταπληκτικό οπτικοακουστικό θέαμα που ζωντανεύει την περιπέτεια. Οι υποστηρικτές της άποψης ότι τα adventures πεθαίνουν βασίζονται στον σχετικά περιορισμένο αριθμό τίτλων που παράγονται. Αυτό έχω όμως την αίσθηση ότι είναι δείγμα της ωρίμανσης του χώρου. Στην αρχή κυκλοφορούσαν πολλοί τίτλοι από διάφορες εταιρίες, οι περισσότεροι των οποίων ήταν μάλλον για το καλάθι των αχρήστων. Σιγά σιγά εμείς οι ίδιοι οι gamers δείξαμε με τις προτιμήσεις μας το δρόμο στις εταιρίες και διαμορφώσαμε έτσι το τοπίο. Με αυτά βέβαια δεν θέλω να πω ότι όλα είναι ρόδινα. Είναι γεγονός ότι μεγάλες εταιρίες δήλωσαν ότι σταματούν την παραγωγή adventures και φυσικά δεν μπορούμε να αγνοήσουμε την τάση της εποχής που θέλει τα πάντα σε 3D. Πιστεύω όμως ότι και με τη δική μας βοήθεια το είδος θα καταφέρει να προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα και θα μας προσφέρει πολλές ακόμα ώρες διασκέδασης.

Θοδωρής Μπάρκας,
Μεταπτυχιακός φοιτητής
Γαλλικής Φιλολογίας

▼ Φίλε Θοδωρή,
Εχουμε γράψει κι εμείς τη δική μας άποψη για το θέμα, το οποίο έχει όντως πολλές παραμέτρους. Μιλώντας γενικά και αόριστα για "κρίση", δεν πιστεύω πως περιγράφουμε επαρκώς την πολυπλοκότητά του, ενώ γινόμαστε μάλλον υπερβολικά απαισιόδοξοι χωρίς λόγο. Μπορεί το 3D να είναι η τάση της εποχής, ωστόσο οι εποχές αλλάζουν και μαζί τους και τα εκάστοτε δεδομένα. Να είσαι σίγουρος, πάντως, και εσύ και όλοι οι αναγνώστες, πως το "PC Master" δεν πρόκειται να μετατραπεί σε "ουρά" των κολοσσών του χώρου, υπακούοντας τυφλά στα κελεύσματά τους, αλλά θα συνεχίσει να κυνηγά και να παρουσιάζει μέσα από τις στήλες του κάθε αξιόλογη προσπάθεια, ακόμα κι αν προέρχεται από μικρότερες εταιρίες.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Είμαι ένας παλιός (από το 1992) αναγνώστης και θα ήθελα μέσα από τη στήλη "Αλληλογραφία" να παραθέσω τις παρατηρήσεις μου για το περιοδικό. Πρώτα όμως θα ξεκινήσω από τα CDs του "PC Master". Ομολογώ πως υπάρχουν αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με το παρελθόν. Το περιοδικό, αν θυμάμαι καλά, ξεκίνησε να συνοδεύεται από 5 1/4'' δισκέτες, πέρασε στη συνέχεια σε δισκέτες 3,5'' χωρητικότητας 720KB αρχικά και για λίγο διάστημα σε 1,44MB. Αργότερα ήρθε και το CD-ROM. Σήμερα έχουμε 2 CD-ROMs και πιστεύω πως στο μέλλον (κοντινό ελπίζω) θα πάμε και στο DVD. Αυτή η "ιστορική ανασκόπηση" δεν είναι τυχαία. Καθ' όλη αυτή την πορεία το περιεχόμενο κάθε αποθηκευτικού μέσου που πρόσφερε και προσφέρει το περιοδικό ήταν και είναι αρκετά αξιόλογο. Θα παρακαλούσα, όμως (μια και προσφέρει 2 CD-ROMs), να τοποθετήσετε τα demos των παιχνιδιών σε ένα και μόνο CD. Το άλλο θα ήταν προτιμότερο να εμπλουτιστεί με περισσότερο υλικό από τις ήδη υπάρχουσες κατηγορίες του. Τι εννοώ μ' αυτό; Καταρχήν, να δώσω συγχαρητήρια στο περιοδικό που επέλεξε και έβαλε στο CD MP3 files, emulators, adventure engines καθώς και Web design (πιστεύω να συνεχιστούν και στο μέλλον). Κατά δεύτερον, σας παροτρύνω να το εμπλουτίζετε συνεχώς και σε ποσότητα αλλά και σε ποιότητα. Για το περιοδικό τώρα. Οι περισσότερες στήλες είναι αρκετά αξιόλογες, ιδιαίτερα του Γιάννη Καλοσκάμπη. Βέβαια, λείπει μια στήλη με θέμα τα MP3 αρχεία. Πιστεύω πως θα προστεθεί στο κοντινό μέλλον. Επίσης, αν είναι δυνατόν, να μην τοποθετείτε συνέχεια στο εξώφυλλο του περιοδικού αφίσες παιχνιδιών. Μειώνεται με αυτόν τον τρόπο η αξία των άλλων θεμάτων και είναι κρίμα. Γενικά είναι προτιμότερο να μειώσετε λίγο (λίγο λέω, όχι πολύ) τις σελίδες που αναφέρονται σε παιχνίδια. Πάντως, συγχαρητήρια για τις αναλύσεις που κάνετε για αυτά, καθώς έχουν ένα βάθος (πάντα είχαν). Ακόμα θα ήθελα να εκφράσω μια άποψη για τη στήλη "New Millennium". Θα ήταν προτιμότερο να δώσετε στον Βαγγέλη ένα άλλο πόστο (το αξίζει άλλωστε) και να καταργήσετε αυτήν τη στήλη. Εχει ένα χαρακτήρα γενικού περιεχομένου, που ταιριάζει περισσότερο σε μία εφημερίδα και όχι σε ένα περιοδικό πληροφορικής. Πριν να κλείσω το γράμμα μου θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στο συνεργάτη που έγραψε την απάντηση στο γράμμα του Δανιήλ Λεοντίου (Ο ανούσιος κόσμος των παιχνιδιών). Ηταν όμορφη. Ομως, μήπως έχει και ο κ. Λεοντίου κάποιο δίκιο (έστω λίγο); Κάποια άλλη φορά θα εκφράσω την άποψή μου για αυτό το θέμα. Τέλος, θα ήθελα να παροτρύνω το φίλο



μου Γιάννη για δεύτερη φορά (η πρώτη ήταν σε προηγούμενο γράμμα) να θέσει θέμα κυκλοφορίας ενός περιοδικού ή έστω κάποιας ειδικής έκδοσης που να αναφέρεται στους γνωστούς μας emulators (Γιάννη, μη μας κλέψουν άλλοι την ιδέα, χάθηκες...).

Αυτά για την ώρα, φίλοι μου. Θα επικοινωνήσω ξανά όσο πιο σύντομα μπορώ. BYE!

Δημήτρης Κανατ.
Αλεξανδρούπολη

Φίλε Δημήτρη,
Σε ευχαριστούμε που παραμένεις τόσα χρόνια πιστός στο αγαπημένο σου περιοδικό. Φυσικά και θα λάβουμε σοβαρά υπόψη μας τις προτάσεις σου. Οπως θα είδες εξάλλου υπάρχουν και στο ερωτηματολόγιο αρκετές ερωτήσεις για το CD-ROM και τις νέες στήλες του "PC Master", ώστε να καταγράψουμε με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια τι σας αρέσει και τι όχι. Πάντως, σχετικά με τα demos, τα playable είναι μόνα τους σε ένα CD, ενώ στο δεύτερο μπαίνουν σε μια ενότητα τα trailers. Δεν είναι τόσο εύκολο να έχουμε σε ένα CD demos και trailers μαζί, αν αυτό εννοείς, αφού θα χρειαζόταν να αφήσουμε πολλά απέξω σχεδόν κάθε δεκαπενθήμερο.

ΔΙΛΗΜΜΑ 'Η ΣΥΝΥΠΑΡΞΗ;

Αγαπητό περιοδικό,

Προτού προχωρήσω στο κυρίως θέμα, θα ήθελα να σε ενημερώσω πως δεν είμαι από τους τακτικότερους αναγνώστες σου (η συλλογή μου απαρτίζεται από περίπου 10 περιοδικά σου), μια και κυρίως διαβάζω περιοδικά ξένου Τύπου. Ο λόγος όμως που δεν έχω εμπλουτίσει τη συλλογή μου με το δικό σου περιοδικό (Ω, Θεέ μου, συγχώρεσέ με) ήταν μία από τις πολλές εμπειρίες που ζουν παιδιά που αγοράζουν ένα magazine λόγω εντυπωσιακού εξωφύλλου (Βλ. Lara Croft half-nude) και μέσα οι 15 από τις 20 παρουσιάσεις να έχουν άνω του 90%, λες και οι κατασκευαστές είχαν τα κέφια τους.

Ως αναγνώστης λοιπόν των αλλοδαπών περιοδικών έγινα μάρτυρας μίας δίχως προηγούμενο διαμάχης Quake III vs Unreal Tournament, η οποία επεκτείνεται και στο Διαδίκτυο. Αυτό όμως γίνεται με πάρα πολλά παιχνίδια: Starcraft vs Tiberian Sun, Rogue Spear vs Swat 3, Indiana Jones vs Tomb Raider, ακόμα (τι ιεροσυλία...) Half-Life vs Opposing Force!!! Μα γιατί αυτή η διαμάχη; Μήπως το παρατραβάμε; Και, αν λάβουμε ως παράδειγμα τα δύο πρώτα, εκεί γίνεται Ο ΧΑΜΟΣ.

Το μεν Q3 έχει ΤΡΟΜΕΡΑ γραφικά, όλοι μας πρέπει να το παραδεχτούμε, ας είναι καλά το OpenGL. Οι μάχες είναι πολύ πιο up-close-and-personal, με το αίμα (πολύ ρεαλιστικό) να ρέει άφθονο. Μέσα στο παιχνίδι έρχονται τα πάνω κάτω (ήμουν 7 βαθμούς πίσω και βρέθηκα 1ος), ενώ η αίσθηση του κυριάρχου με το Railgun ή το Plasma Gun ή το BFG 10K + το Quad Damage είναι ανεπανάληπτη.

Παρ' όλα αυτά υπάρχει και το Unreal. ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ στους σχεδιαστές. Οι χάρτες είναι ανεπανάληπτοι. Από ολόκληρο κάστρο έως και διαστημόπλοιο έως και ταράτσα ουρανοξύστη χιλιόμετρα πάνω από την επιφάνεια, όλα δικά μας για τη μάχη. Εμεινα κατάπληκτος. Σε κάποια στιγμή το σκηνικό μού θύμισε το Science Vessel από τα βίντεο του Starcraft. Στα όπλα πάλι, η ύπαρξη δευτερεύουσας βολής κάνει ένα τα Plasma Gun & Lightning Gun (Pulse Gun) και το Rocket Launcher & Grenade Launcher και έτσι υπάρχει χώρος για δύο Enforcer, τυφέκιο ακροβολιστή, Redeemer (πυρηνικός όλεθρος!) και δε συμμαζεύεται... Τέλος, αυτό που είναι σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού είναι το ζεστό μολύβι που αιχμαλωτίζει τον ήδη νεκρό εχθρό στη μανία του Minigun και τον αναγκάζει, μέσα από ένα ποτάμι αίματος, να τρεκλίζει ανήμπορος να ξεφύγει. Τέτοιο πράγμα ούτε στο Half-Life δεν έχω δει.



Οπως καταλάβατε ελπίζω, και τα δύο έχουν και συν και πλην. Και το μεν και το δε σε κατακτά με το δικό του τρόπο. Γιατί λοιπόν η διαμάχη; Γιατί να μην παίζονται και τα δύο το ίδιο όμορφα, αλλά να υπάρχει αυτό το χάσμα; Αφού το ένα συμπληρώνει το άλλο, όπως γίνεται στα περισσότερα αντίπαλα παιχνίδια.

Φτάνουν όμως αυτά. Τώρα ήρθε η ώρα να δώσω τα συγχαρητήριά μου στο ίδιο το "PC Master" (και όχι να το γλείψω) γιατί το αξίζει, και αυτό και οι αναγνώστες του. Είστε το ΜΟΝΑΔΙΚΟ περιοδικό που ασχολείται με την πειρατεία. Κανένα από όλα τα άλλα που έπεσαν στα χέρια μου δεν ασχολήθηκε ούτε κατά το ελάχιστο με αυτό το θέμα. Κι όμως κι εδώ ας μην είμαστε απόλυτοι. Αυτοί που λένε ότι η πειρατεία είναι το παν, σίγουρα θα έχουν ζηλέψει και λαχταρήσει ένα αυθεντικό αντίτυπο με το κουτί και το βιβλίο οδηγιών του αγαπημένου παιχνιδιού τους. Επίσης σίγουρο όμως είναι το γεγονός ότι οι εχθροί της πειρατείας θα λαχταρούν με ένα ασήμαντο ποσό ολόκληρο το Mc Afee Office. Απευθυνόμενος λοιπόν στους κύριους αίτιους της πειρατείας, τους ιδιοκτήτες των εταιριών, ερωτώ: Γιατί να ξοδεύω μία μικρή περιουσία για ένα παιχνίδι που θέλω; Και μη μου πείτε ότι αξίζει 10.000 το πακέτο και το manual! Βάλτε τα παιχνίδια σε τιμές από 6.000 έως 9.000 και οι πωλήσεις θα υπερτριπλασιαστούν, και το ξέρετε.

Η πειρατεία, ας το παραδεχτούμε, άλλοτε μας εξυπηρετεί και άλλοτε όχι. Βεβαίως, πίσω από μία Encarta Deluxe ή ένα McAfee Office ή ακόμα και ένα Alien vs Predator υπάρχουν τόσοι άνθρωποι που περιμένουν κάποια ορισμένα έσοδα. Ναι, αλλά όχι για κάθε software να πληρώνω 100.000-200.000 δρχ! Αυτό τα καθιστά προνόμια των ολίγων, ενώ τα χρειάζονται πολλοί. Κάθε καλό παιχνίδι, όμως, μπορεί να υπολογίζει στους πιστούς του (βλ. Half-Life, Thief, Starcraft κ.λπ.)

Τέλος πάντων. Μακρηγόρησα και ίσως να σας κούρασα. Ομως τα είπα και ξεθύμανα...

Gordon Freeman ή Corporal Shepard ή απλώς Ελευθερωτής.

(1) Προς Wintermute: Μην πωρώνεσαι πολύ με την πειρατεία, έχω δει πολλούς σαν και εσένα να βρίσκουν τον μπελά τους. Το όνομά σου το πήρες από ιό (;), για να ξέρω.

(2) Προς High Templar ή Σταυροφόρο: Προτιμώ τους Terrans, αλλά δοκίμασε -αν δεν το έχεις κάνει ήδη- να γίνεις ο αφέντης του Σμήνους. Θα με θυμηθείς... Keep on Fighting!

(3) Προς όλους: Το Half-Life είναι το ΚΑΛΥΤΕΡΟ παιχνίδι όλων των εποχών και δεν σηκώνει αντίρρηση. Αν δεν το έχετε δοκιμάσει, χάνετε...

(4) Προς το περιοδικό: Μόλις αποκτήσατε έναν καινούριο οπαδό, που θα μυήσει και άλλους στην ομάδα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

(5) Ελπίζω προς δημοσίευση, αν όχι, τουλάχιστον περιμένω μια απάντηση.

(6) ΤΕΛΟΣ;

▼ Φίλε μας,

Η αλήθεια είναι πως αυτή η διαμάχη ανάμεσα στους οπαδούς του Quake 3 και τους φανατικούς του Unreal Tournament θυμίζει λίγο αγώνα Ολυμπιακού-Παναθηναϊκού. Τελικά, φαίνεται πως έχουμε ανάγκη αυτό το δυϊσμό σε διάφορες εκφάνσεις της ζωής μας από ένστικτο και μόνο, έτσι για να έχουμε έναν "αιώνιο αντίπαλο" να ασχολούμαστε, δεν εξηγείται αλλιώς... Για να δούμε τι θα γίνει και το Messiah, review του οποίου δημοσιεύουμε σε αυτό το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου - ελπίζω τουλάχιστον να μην κάνουν διαδήλωση έξω από τα γραφεία μας τίποτα παραθρησκευτικές οργανώσεις καίγοντας αντίτυπα του παιχνιδιού παρέα με το βιβλίο του Ανδρουλάκη!

Οσον αφορά στην πειρατεία, δες σχετική απάντηση σε άλλη επιστολή που δημοσιεύεται στη στήλη μας αυτό το δεκαπενθήμερο.

PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

MISSION: IMPOSSIBLE-2

Είδος	Περιπέτεια
Σκηνοθεσία	John Woo
Παραγωγή	Paramount

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Tom Cruise, Anthony Hopkins, Ving Rhames, Thandie Newton, Dougray Scott, Brendan Gleeson

Το "Mission: Impossible" υπήρξε μία πολύ πετυχημένη σειρά της αμερικανικής τηλεόρασης της δεκαετίας του '60. Αφορούσε στις περιπέτειες μίας ομάδας υπερκατασκόπων (IMF), οι οποίοι χρησιμοποιούσαν όλα τα μέσα της σύγχρονης -για την εποχή- τεχνολογίας για την ολοκλήρωση των αποστολών τους. Η σειρά ξαναγνώρισε την επιτυχία τη δεκαετία που πέρασε, όταν γυρίστηκαν νέα επεισόδια για την τηλεόραση, με καινούριους ηθοποιούς και βέβαια με τη χρήση όλων των νέων τεχνολογιών των υπολογιστών. Η κορύφωση της παρουσίας του "Mission: Impossible" επήλθε με το γύρισμα ταινίας με πρωταγωνιστή τον πασίγνωστο από τα "Top Gun", "Days of Thunder", "Ζήτημα τιμής", "Γεννημένος την 4η Ιουλίου", "Jerry Maguire" κ.ά. και πολύ αγαπητό στη χώρα μας (κυρίως στο γυναικείο πληθυσμό) Tom Cruise. Η ταινία, που γυρίστηκε στην Ευρώπη, με την ομάδα IMF να επιχειρεί ξεκινώντας από την πανέμορφη Πράγα και να καταλήγει στο τούνελ της Μάγχης, υπήρξε τρομερά πολυέξοδη και παραφορτωμένη με εντυπωσιακά πλάνα, φτάνοντας στην υπερβολή, χαρακτηριζόμενη από πολλούς (μεταξύ των οποίων και ο συντάκτης του παρόντος άρθρου) ως "φέσι". Τούτη η παρατήρηση δεν μείωσε στο ελάχιστο την επιτυχία της, καθώς δεν ήταν λίγοι εκείνοι που έσπευσαν να γεμίσουν τις κινηματογραφικές αίθουσες όπου παιζόταν.

Αναμενόμενη αντίδραση των παραγωγών της ταινίας θεωρείται η δημιουργία και δεύτερου μέρους, με το όνομα "Mission: Impossible-2" ή "M:I-2" για συντομία, η οποία καταφθάνει όπου να 'ναι και στη χώρα μας. Τη σκηνοθεσία έχει αναλάβει ο μαιτρ των περιπετειών John Woo ("Σπασμένο βέλος", "Face/off"), ενώ ακόμη συμμετέχει και ο περιβόητος Dr Hannibal Lecter της "Σιωπής των αμνών", Anthony Hopkins, ο οποίος σημειωτέον το μήνα που πέρασε έλαβε επισήμως την αμερικανική υπηκοότητα. Ο Tom Cruise παραμένει αρχηγός της IMF, η οποία σε αυτήν την ταινία αναλαμβάνει να εμποδίσει την παραλαβή ενός καταστροφικού ιού, γερμανικής προέλευσης, από μία ομάδα τρομοκρατών, με τη δράση να εξελίσσεται στη χώρα των καγκουρό, την Αυστραλία. Μία πολυφορεμένη η αλήθεια ιδέα, την οποία όμως προσπαθεί να μετατρέψει σε επιτυχία ο αριστοτέχνης John Woo. Το περιπετειώδες θέμα θα εμπλουτίζεται και με μία ιστορία αγάπης τύπου "Καζαμπλάνκα", η οποία θα εξελίσσεται παράλληλα με τη δράση και θα δημιουργεί ανατροπές στην πορεία των ηρώων της IMF.

> **Η ειδική ομάδα IMF επιστρέφει για να εμποδίσει τα "σατανικά" σχέδια τρομοκρατών, οι οποίοι κρατούν στα χέρια τους έναν θανατηφόρο ιό.**



TOM CRUISE
M:I-2
MAY 24, 2000

Οπως άλλωστε θα περίμενε κάποιος, η ταινία "M:I-2" κατακλύζεται από ειδικά εφέ. Σε αυτόν τον τομέα η συνεργασία με την εταιρία Manex, η οποία είναι υπεύθυνη για τα πολυβραβευμένα ειδικά εφέ του "Matrix", αλλά και ο υπεύθυνος του τεχνικού τομέα Richard Yurichich ("Blade Runner", "Στενές επαφές τρίτου τύπου") του "M:I-2" μας προδιαθέτουν για ένα άρτιο από τεχνικής πλευράς οπτικό αποτέλεσμα. Η πορεία της ταινίας μέχρι την ολοκλήρωσή της συνοδεύτηκε από πολλές ανατροπές και εμπόδια. Κινδύνεψε να μην ξεκινήσει καν, αφού τα 135 εκατ. δολάρια του αρχικού προϋπολογισμού κυριολεκτικά τρόμαξαν την Paramount. Επίσης δεν κατάφερε να ολοκληρωθεί στον προγραμματισμένο χρόνο, η συνολική διάρκειά της έπειτα από το πρώτο μοντάρισμα ξεπερνούσε κατά πολύ τα 140 λεπτά, βασικά στελέχη της παραγωγής αποχώρησαν έπειτα από διαφωνίες με τον σκηνοθέτη John Woo, ενώ συνέβησαν ένα σωρό μικροαποτυχίες και μικροτραυματισμοί κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

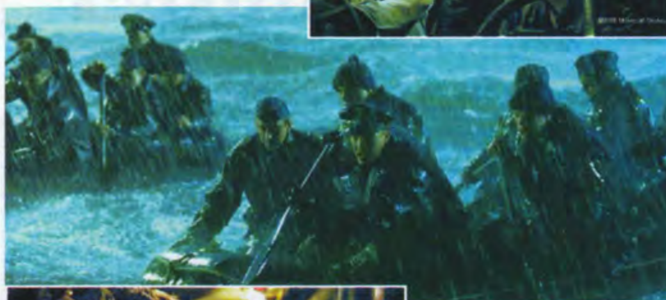


Στην παραγωγή της ταινίας συμμετέχει και ο ίδιος ο Tom Cruise, εναποθέτοντας πολλές ελπίδες στην επιτυχία του εγχειρήματος των 125 εκατ. δολαρίων. Με δεδομένη την είσπραξη των 160 εκατομμυρίων του πρώτου μέρους, οι παραγωγοί του "M:I-2" μάλλον δικαίως εμφανίζονται αισιόδοξοι. Εμείς, απλώς ευχόμαστε το "Mission: Impossible-2" να μην πάσχει από την ανούσια υπερβολή που παρουσίασε το πρώτο μέρος, αφού από τεχνικής άποψης η ταινία περιλαμβάνει του κόσμου τα εφέ, αλλά να προσφέρει ένα ευχάριστο δίωρο στο θεατή, γεμάτο με δράση και εντυπωσιακά -αλλά "προσγειωμένα"- πλάνα.

U-571

Η ταινία που αυτόν τον καιρό σπάει ταμεία στους αμερικανικούς κινηματογράφους (20 εκατ. δολάρια εισπράξεις το πρώτο σαββατοκύριακο προβολών) ακούει στο όνομα **"U-571"**. Πρόκειται για μία πολεμική ταινία, υπογεγραμμένη από το διάσημο σκηνοθέτη και παραγωγό ταινιών δράσης **Dino De Laurentis**. Οπως θα καταλάβατε και από τον τίτλο, η ιστορία εκτυλίσσεται κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και έχει να κάνει με το φόβο και τον τρόμο των συμμαχικών πλοίων, τα αθόρυβα **U-boats**, δηλαδή τα γερμανικά υποβρύχια. Το κλειστοφοβικό περιβάλλον αυτού του είδους των ταινιών, με κυρίαρχη την κλασική πλέον ταινία **"Das Boot"**, αλλά και τα εξαιρετικά **"The hunt for the Red October"** και **"Crimson Tide"** φαίνεται ότι αγγίζουν τα βαθύτερα ένστικτα επιβίωσης του θεατή και γι' αυτό γνωρίζουν μεγάλη επιτυχία στις αίθουσες.







Η υπόθεση του "U-571" αφορά στην προσπάθεια του πληρώματος του αμερικανικού υποβρυχίου **S-33** να εντοπίσει ένα συγκεκριμένο U-boat και να καταφέρει να αποσπάσει από αυτό την πολύτιμη γερμανική συσκευή αποκωδικοποίησης μηνυμάτων **"Enigma"**. Οπως καταλαβαίνετε, σχεδόν όλη η υπόθεση εξελίσσεται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Αν σας φάνηκε σκοτεινό και κλειστοφοβικό το "Κυνήγι του Κόκκινου Οκτώβρη", φανταστείτε πώς θα νιώσετε με τα πλάνα μέσα στα υποβρύχια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, τα οποία δίπλα στο εντυπωσιακό, ρωσικό πυρηνικό υποβρύχιο φαντάζουν σαν βυθισμένα κατσαρολικά.

Το πλήρωμα του αμερικανικού υποβρυχίου αποτελείται από τους **Harvey Keitel, Bill Paxton, Matthew McConaughey, David Keith** και τον κουρεμένο για τις ανάγκες της ταινίας **Jon Bon Jovi**, ο οποίος προσπαθεί πλέον να βρει το δρόμο του στον κινηματογράφο. Το σενάριο και τη σκηνοθεσία υπογράφει ο όχι και πολύ γνωστός **Jonathan Mostow**, ο οποίος όμως προσπάθησε να δώσει τον καλύτερο εαυτό του σε αυτό το έργο. Οπως αναφέρει ο ίδιος, μαγεύτηκε από την όψη ενός υποβρυχίου του Β' Παγκοσμίου Πολέμου που είδε το 1992 σε κάποιο μουσείο και έτσι του γεννήθηκε η ιδέα να σχεδιάσει μία ταινία βασισμένη στα υποβρύχια. Οπως φαίνεται και από τα νούμερα των θεατών, οι οποίοι γεμίζουν τις κινηματογραφικές αίθουσες, το αποτέλεσμα πρέπει να είναι ιδιαίτερα επιτυχημένο.

PC

CINE news



Ο επόμενος σούπερ ήρωας των Marvel Comics, ο οποίος θα κάνει το ντεμπούτο του στη μεγάλη οθόνη και σκοπεύει να εκθρονίσει τον Batman, δεν είναι άλλος από τον Spiderman. Πιθανότερος ηθοποιός για τη θέση του Peter Parker (ή αλλιώς άνθρωπος-αράχνη) φαίνεται να είναι ο Jude Law (Gattaca, eXistenZ), ενώ την παραγωγή έχει αναλάβει η Sony. Η έναρξη των γυρισμάτων της ταινίας τοποθετείται στις 4 Δεκεμβρίου του τρέχοντος έτους.



Η ιστορία του αόρατου ανθρώπου είναι γνωστή σε όλους. Η ταινία του Paul Verhofen "Hollow Man", με πρωταγωνιστές τον Kevin Bacon και την Elizabeth Shue, καταπιάνεται με αυτήν ακριβώς την ιστορία και αποτελεί ένα μείγμα επιστημονικής φα-



ντασίας και θρίλερ. Οι δύο πρωταγωνιστές υποδύονται τους επιστήμονες που ανακαλύπτουν τον τρόπο να γίνεται κάποιος αόρατος. Η δοκιμή της "μυστικής φόρμουλας" από τον ίδιο τον Bacon τον μεταφέρει σε μία άλλη διάσταση μυστηρίου και τρόμου. Το περιεχόμενο της ταινίας παραμένει μυστήριο, ενώ το μόνο που είναι γνωστό για το "Hollow Man" είναι ένα τρέιλερ που πρόσφερε στο κοινό η παραγωγός εταιρία τον προηγούμενο μήνα.



Μπορεί τα Studios Disney να μας έχουν συνηθίσει σε "παιδικές" παραγωγές, αλλά αυτόν τον καιρό έχουν καταπιαστεί με ένα πολεμικό θέμα, το οποίο επιχειρούν να αποδώσουν με το μέγιστο δυνατό ρεαλισμό. Πρόκειται για το βομβαρδισμό του λιμανιού



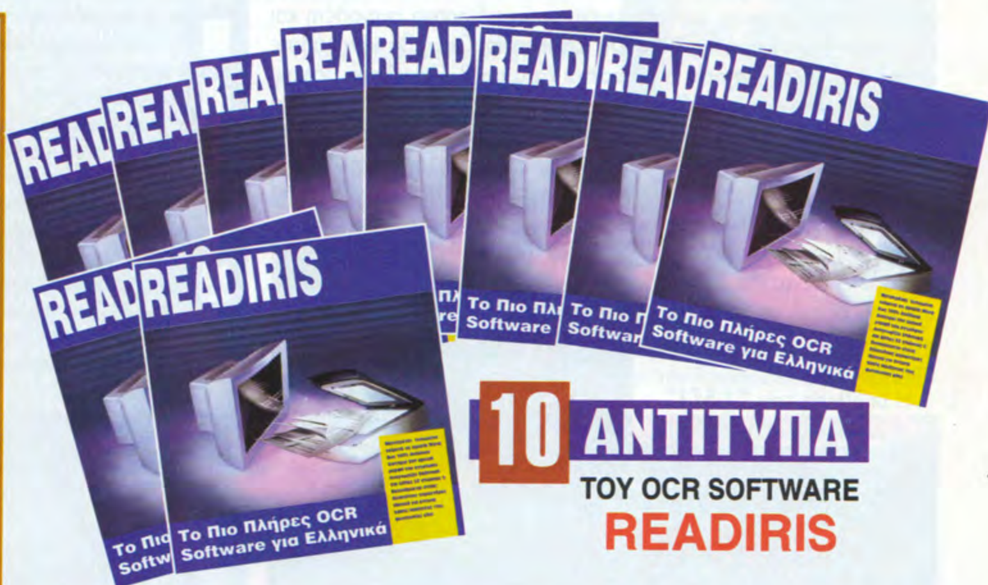
Pearl Harbor της Χαβάη το 1941 από τους Ιάπωνες, οπότε οι ΗΠΑ κήρυξαν τον πόλεμο στη αυτοκρατορική Ιαπωνία και εισήλθαν επισήμως στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αυτός ακριβώς ο ρεαλισμός όμως οδήγησε σε απρόοπτα και τραγικά αποτελέσματα. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων ένα "ιαπωνικό βομβαρδιστικό", εκτελώντας χαμηλή πτήση, ήρθε σε επαφή με έναν φοίνικα, και η γυναίκα πιλότος έχασει τον έλεγχο του αεροσκάφους με αποτέλεσμα τη συντριβή του και το θάνατο της ίδιας. Το τραγικό αυτό γεγονός μπορεί να συγκλόνισε την ομάδα της παραγωγής, αλλά η εξέλιξη του μεγαλεπήβολου σχεδίου των 105 εκατ. δολαρίων δεν φαίνεται να εμποδίζεται. Για την ιστορία, στην ταινία "Pearl Harbor" πρωταγωνιστούν οι Ben Affleck και Cuba Gooding Jr., ενώ η είσοδός της στις κινηματογραφικές αίθουσες προγραμματίζεται για το 2001.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ BSI-ΒΕΖΥΡΓΙΑΝΝΗΣ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

We are Microsoft. Resistance is futile...



WE ARE MICROSOFT! RESISTANCE IS FUTILE! YOU WILL BE ASSIMILATED!

Αφιερωμένο εξαιρετικά στον Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση, μεγάλο οπαδό και ...φύλαρχο της Microsoft στην Ελλάδα.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

G	R	I	S	W	O	L	D	G	A	B	R	I	E	L	N	A	S	S	O
P	Q	W	E	R	G	I	L	O	U	T	I	R	E	G	O	T	B	E	R
O	A	M	A	T	D	E	A	D	R	I	A	N	D	A	R	I	E	L	W
P	N	L	Z	X	E	C	V	B	N	M	R	K	J	H	G	F	L	I	A
O	G	A	Q	W	N	E	R	T	Y	U	C	I	O	P	A	S	I	I	R
T	A	Z	W	E	C	O	S	F	D	I	A	B	L	O	G	H	A	K	R
I	S	A	V	I	N	O	S	E	U	C	N	I	O	T	O	L	L	I	I
K	H	R	I	S	T	C	I	O	R	T	E	L	O	T	E	S	I	T	O
A	P	U	K	E	R	A	T	Y	I	U	I	O	P	F	T	G	H	J	R
N	E	S	Q	W	E	I	T	R	E	B	O	K	I	H	N	K	O	T	F
E	P	Q	I	W	E	N	R	T	L	Y	U	I	C	O	P	P	E	R	I
I	I	W	E	R	E	R	E	G	O	L	L	E	O	R	I	C	D	I	G
O	N	Q	W	E	G	R	T	Y	U	I	R	O	P	K	J	H	G	W	H
K	A	S	D	F	G	O	K	I	O	B	K	I	U	Y	T	R	E	W	T
O	B	U	T	C	H	E	R	T	L	I	O	K	L	A	B	E	R	A	E
S	D	O	H	I	E	I	O	A	Z	M	O	D	A	N	A	C	R	E	R
M	N	I	E	N	T	E	F	I	S	T	H	O	S	L	A	L	A	L	A
O	A	N	A	L	N	A	T	H	R	H	A	G	I	L	L	I	A	N	M
S	H	M	A	H	N	R	A	F	U	R	V	A	S	B	E	S	U	D	A
G	I	A	N	A	K	O	N	O	M	M	E	P	H	I	S	T	O	N	Z

1. GRISWOLD
2. ADRIA
3. ARCANE
4. DIABLO
5. LAZARUS
6. PUKERAT
7. SIR GORASH
8. ALBRECHT
9. LEORIC
10. BUTCHER
11. MEPHISTO
12. BAAL
13. DURIEL
14. ANDARIEL
15. BELIAL
16. AZMODAN
17. CAIN
18. OGDEN
19. GILLIAN
20. PEPIN
21. FARNHAM
22. WIRT

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος οι χαρακτήρες του Diablo.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







FINAL FANTASY 9 — STAR WARS: FORCE COMMANDER — DIABLO II — MAJESTY — SUPER BIKE 2000

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ποια σημαντική επέτειος γιορτάζεται στις 31 Ιουνίου;

Ποια λέξη προφέρουν όλοι λάθος;

Ποια δουλειά σχετική με το ξύλο γίνεται στα περισσότερα γραφεία;

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

- Συγχώρεσέ με, πάτερ, γιατί έχω αμαρτήσει.
- Περί τίνος πρόκειται, τέκνο μου;
- Εχω διαπράξει το αμάρτημα της αλαζονείας. Κάθε μέρα στέκομαι με τις ώρες μπροστά στον καθρέφτη και θαυμάζω τον εαυτό μου και σκέφτομαι πόσο ωραία είμαι.

Ο ιερωμένος της ρίχνει μια καλή ματιά από πάνω μέχρι κάτω και της απαντά:

- Ησύχασε, τέκνο μου. Αυτό δεν είναι αμάρτημα, είναι ένα απλό λάθος.

Και μερικά για να γιορτάσουμε...

- Ποιο είναι το συνώνυμο του Ιωαννίδη;

Αϊτο Ρενέσες.....

- Και ποιο είναι το αντίθετο του Ρενέσες;

Ομπράντοβιτς!!!

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα Naj's ...... UniQue Staff στο Diablo.

1	2	3	4	5	6	7

1 Πόσο πρόσθετο mana δίνει το Royal Circlet στο Diablo;
- P. +40
- R. +30
- T. Δεν δίνει πρόσθετο mana, αλλά +40 στο Life.

2 Ποια είναι η δημιουργός εταιρία του Basketball Manager;
- O. Γεννάδειος Σχολή
- U. Volax Interactive
- V. Πήραμε το Ευρωπαϊκό, ΠΑΟ ολέ... (άσχετο!)

3 Ο διευθυντής Σύνταξης του "PC Master".
- R. Βαγγέλης Κράτσας
- Z. Γιάννης Πατρίκος
- S. Δημοσθένης Βεργής

4 Είναι RPG από την Infogrames.
- Z. Silver
- W. Gold
- X. Platinum

5 Το επίσημο site του "PC Master".
- T. Fly.to/nassos
- U. www.ihatebillgates.com
- L. www.pcmaster.gr

6 Τι σημαίνουν τα αρχικά AA για το Diablo Battle.Net;
- E. Arch Angel's
- F. Anonymous Alcoholics
- G. Ase Ase...

7 Τι σημαίνει ο τίτλος του soundtrack του Final Fantasy 8 Liberi Fatali;
- R. Παιδιά της Μοίρας (ή κάτι σχετικό)
- S. Θανάσιμη Ελευθερία (ή κάτι σχετικό)
- T. Πήραμε το Ευρωπαϊκό, ΠΑΟ ολέ, σ' αγαπώ... (πάλι άσχετο!!)

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 122. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 29 Μαΐου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 26η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 125. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 17 Ιουλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την BSI-Βεζυργιάννης.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 119 — 1 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Η γνωστή εταιρία είναι:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	N	T	E	R	P	L	A	Y

1 Πασίγνωστο "ισπανόφωνο" adventure της LucasArts.
- E. Grim Reaper
- U. Griniaris
- I. Grim Fandango

2 Τι σημαίνει η λέξη Microsoft;
- N. Μικρό και μαλακό, και είναι ονομασία για την εταιρία που ίδρυσε ο Bill Gates.
- G. Most Intelligent Customers Realize Our Software Only Fools Teenagers
- F. Βρε, δεν μας παρατάς εσύ και η Microsoft...

3 Πώς ονομάζεται η στήλη που διαβάζετε;
- T. Master Of Puzzles
- P. How To
- W. Θέλετε Να Γίνετε Εκατομμυριούχος;

4 Το ψευδώνυμο του συντάκτη Βασίλη Τουλιά.
- E. Pioneer
- Q. Hitachi
- U. Panasonic

5 Τι ομάδα είναι ο Ηλίας "Eddie" Καφούρος;
- P. Παναθηναϊκάρα! Βάζελος μέχρι το κόκκαλο!
- R. Ολυμπιακός (πφφ...)
- T. ΑΕΚ. Ο πελάτης έχει πάντα δίκιο...

6 Τι αριθμό τεύχους είχε το "PC Master" Σεπτεμβρίου 1998;
- P. Ηταν το τεύχος 98.
- I. Ελα μωρέ, εύκολο. Το τεύχος 145 ήταν.
- C. Δεν ξέρω, δεν απαντώ.

7 Είναι τίτλος πρόσφατης ταινίας Star Trek αλλά και add-on του Starcraft.
- X. Brood War
- L. Insurrection
- M. Voyager

8 Ετσι ονομάζεται η στήλη για τα walk-throughs και τα guides στο "PC Master".
- S. Δεν ήξερες, δεν ρώταγες;
- A. Most Wanted
- O. Μεταξύ Μας

9 Ο πρώτος τίτλος strategy της Philos σε συνεργασία με τη Ubisoft.
- Y. Theocracy
- K. Theokratsy
- L. Theodoros

ΧΜ!...

1. Οι κόκορες δεν γεννούν αυγά.
2. Η λέξη "και".
3. Κανένα. Η κιβωτός ήταν του Νώε.

Τα posters κέρδισαν οι εξής:

- ΦΑΝΑΡΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ .... ΠΑΞΟΙ
- ΤΑΡΑΜΙΓΚΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ ..... ΓΑΛΑΤΣΙ
- ΝΙΑΡΧΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ .... ΠΑΤΗΣΙΑ
- ΔΙΑΝΕΛΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ .... ΒΟΛΟΣ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ . ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ .... ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
- ΚΑΘΑΡΕΙΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ .... ΚΙΑΤΟ
- ΚΟΪΘΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΤΑΣΙΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΕΡΓΙΟΣ .... ΑΝΩ ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
- ΜΠΙΘΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ .... ΠΥΡΓΟΣ

Τα demo decks κέρδισαν οι εξής:

- ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΠΠΑΣ ΚΩΣΤΑΣ ...... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ ...... ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
- ΜΟΥΡΤΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ..... ΑΙΓΑΛΕΩ
- ΔΗΜΑΣ ΣΠΥΡΟΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ .... ΦΛΩΡΙΝΑ
- ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΝΔΡΙΑΝΟΣ ..... ΧΑΛΑΝΔΡΙ
- ΜΠΑΛΑΦΑ ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ...... ΝΕΜΕΑ
- ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΠΑΤΡΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ .... ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ .... ΧΑΛΚΙΔΑ
- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ ..... ΠΑΤΡΑ
- ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ .... ΚΑΛΑΜΑΤΑ
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ .... ΑΘΗΝΑ
- ΒΑΓΓΕΛΑΤΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ...... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ...... ΑΘΗΝΑ
- ΒΗΣΣΑΡΙΟΥ ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ .... ΜΑΡΟΥΣΙ
- ΠΑΓΓΙΔΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ .... ΒΥΡΩΝΑΣ
- ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ ΜΑΡΙΑ .... ΤΑΥΡΟΣ

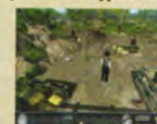
PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:


FINAL FANTASY 8

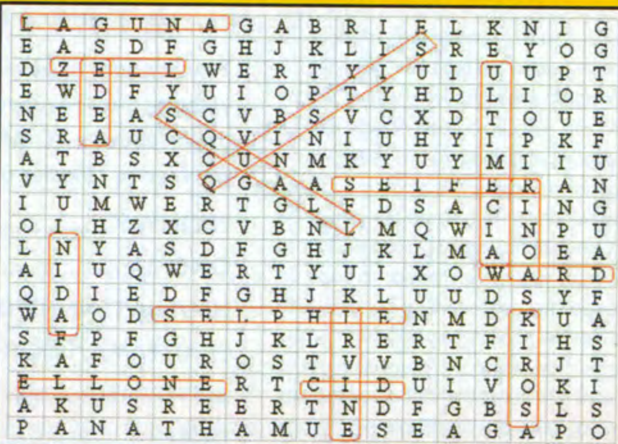

BOARDER ZONE


NOX


WILD WILD WEST


ROLLERCOASTER TYCOON

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



L	A	G	U	N	A	G	A	B	R	I	E	L	K	N	I	G
E	A	S	D	F	G	H	J	K	L	I	S	R	E	Y	O	G
D	Z	E	L	L	W	E	R	T	Y	I	U	I	U	U	P	T
E	W	D	F	Y	U	I	O	P	T	Y	H	D	L	I	O	R
N	E	E	A	S	C	V	B	S	V	C	X	D	T	O	U	E
S	R	A	U	C	Q	V	I	N	I	U	H	Y	I	P	K	F
A	T	B	S	X	C	U	N	M	K	Y	U	Y	M	I	I	U
V	Y	N	T	S	Q	G	A	A	S	E	I	F	E	R	A	N
I	U	M	W	E	R	T	G	L	F	D	S	A	C	I	N	G
O	I	H	Z	X	C	V	B	N	L	M	Q	W	I	N	P	U
L	N	Y	A	S	D	F	G	H	J	K	L	M	A	O	E	A
A	I	U	Q	W	E	R	T	Y	U	I	X	O	W	A	R	D
Q	D	I	E	D	F	G	H	J	K	L	U	U	D	S	Y	F
W	A	O	D	S	E	L	P	H	I	E	N	M	D	K	U	A
S	F	P	F	G	H	J	K	L	R	E	R	T	F	I	H	S
K	A	F	O	U	R	O	S	T	V	V	B	N	C	R	J	T
E	L	L	O	N	E	R	T	C	I	D	U	I	V	O	K	I
A	K	U	S	R	E	E	R	T	N	D	F	G	B	S	L	S
P	A	N	A	T	H	A	M	U	E	S	E	A	G	A	P	O

1) LAGUNA
2) SQUALL
3) QUISTIS
4) SELPHIE
5) IRVINE
6) EDEA
7) ULTIMECIA
8) SEIFER
9) RINOA
10) ZELL
11) CID
12) XU
13) NIDA
14) ELLONE
15) WARD
16) KIRO

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΕΣΥ στη διεύθυνση www.t4c.gr



THE 4TH COMING

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς



* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους **ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!**

- ✓ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✓ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✓ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✓ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.



Το "The 4th Coming" είναι μία on-line υπηρεσία της Digital Content

---

Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).

Ονομα.. Επώνυμο..

Επάγγελμα.. Ηλικία.................... Τηλέφωνο....................

Διεύθυνση.. Τ.Κ.................... Πόλη....................

E-mail.. Επιθυμητά: 1. User ID.................... 2. Password....................

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο....................

❏ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

Χρεώστε την κάρτα μου ❏ VISA ❏ MASTERCARD ❏ EUROCARD ❏ DINERS

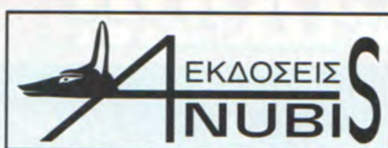
ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ▢▢▢▢ ▢▢▢▢ ▢▢▢▢ ▢▢▢▢ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ▢▢▢▢

Υπογραφή*..

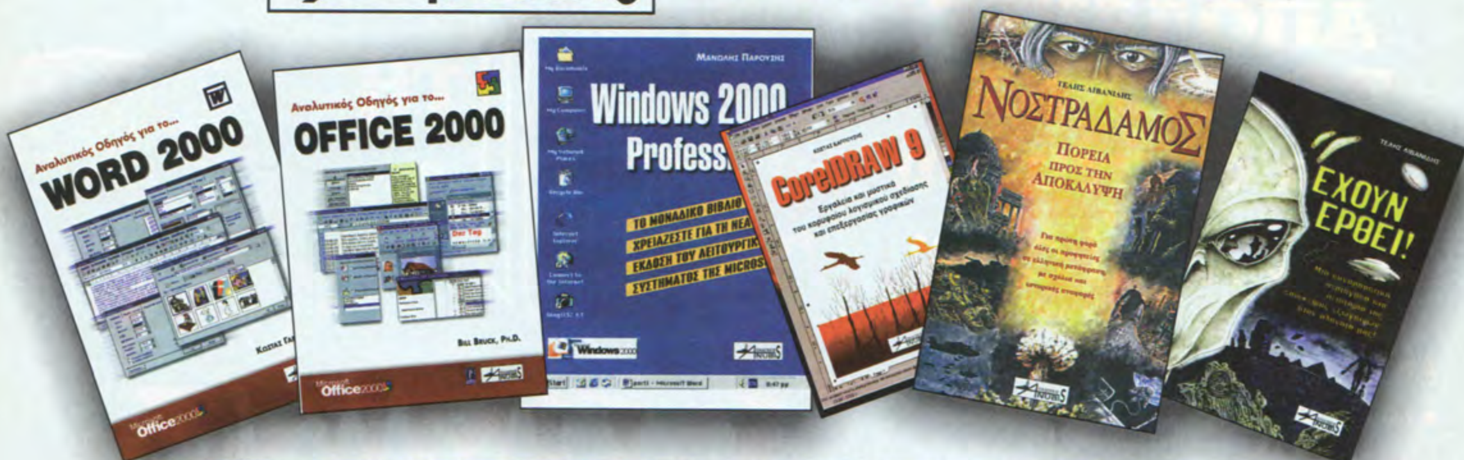
* Για άτομα κάτω των 17 ετών το κουπόνι πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Digital Content (κλάδος της Compupress A.E.), Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!



Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

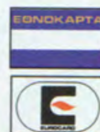

Τηλ.: 01-3801487, 3801761


Internet site: www.anubis.gr


Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:









ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ το παιχνίδι Diablo και το add-on του (Hellfire) αυθεντικά και, αν γίνεται, στο κουτί τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τοπαλίδης Ανδρέας
Τηλέφωνο: (0297) 53243

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Age of Empires: Rise of Rome, Command & Conquer, Colin McRae Rally, Midtown Madness. Πουλάω Aliens vs Predator προς 6.000 δρχ. και Tiberian Sun προς 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αναστασίου Τάσος
Τηλέφωνο: (031) 788134
E-mail: sotiriss4@hol.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ η ελληνική έκδοση του Microsoft Office Standard 2000 σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games και προγράμματα, σε πολύ χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεχαγιάς Παύλος
Τηλέφωνο: (0343) 32120

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CD games και προγράμματα προς 2.000 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο: 0997-197160

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ όλοι οι τίτλοι για PC και PlayStation από 1.500 δρχ. Ακόμη παρέχονται δωρεάν cheats, patches και λύσεις για όλα τα παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0944-203630

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games και προγράμματα σε πολύ χαμηλές τιμές. Ολες οι νέες κυκλοφορίες. Γίνονται και αντικαταβολές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Toca 2, Colin McRae Rally, War of the Worlds, Celtica, Baldur's Gate, Dune 2000 και Return to Zork, όλα αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανωλάς Σταύρος
Τηλέφωνο: 2621072

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα επιτάχυνσης γραφικών 3dfx Voodoo 2 PCI. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης
Τηλέφωνο: 0937-650770
E-mail: vasilis@scd.auth.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard προς 15.000 δρχ., Pentium II 300MHz προς 25.000 δρχ., HDD 6,4GB (Fireball) προς 30.000 δρχ., Viper 330 turbo προς 15.000 δρχ., CD-ROM 32x Toshiba προς 18.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ mainboard Elite P5SV-B με 32MB RAM (4x8) και επεξεργαστή Pentium MMX στα 166MHz. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσουκάλης Ηλίας
Τηλέφωνο: 6005130, 0937-553598
E-mail: elias_tsoukalis@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Yamaha CRW4001 (CD Recorder), σε καλή κατάσταση με το Easy CD Creator 4. Δώρο το Mortal Kombat 4. Ολα μαζί προς 90.000 δρχ. Επικοινωνήστε από τις 2:00 μ.μ. έως τις 6:00 μ.μ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαργαριτόπουλος Αγγελος
Τηλέφωνο: (0491) 24468

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Diamond Viper 770 Ultra TNT2 προς 45.000 δρχ. και PC TV Live με είσοδο scart, radio, teletext στην τιμή των 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιακουμογιαννάκης Αποστόλης
Τηλέφωνο: (0821) 71216

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ δωδεκάμηνη σύνδεση Internet Hellas On Line προς 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρβανίτης Εμμανουήλ
Τηλέφωνο: 0944-244054

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το ασύρματο κράνος VR-Gear σε καλή κατάσταση. Περιλαμβάνει ασύρματο κράνος, δέκτη game pad, καλώδια σύνδεσης pass through και μικρόφωνο. Τιμή 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Διονύσης
Τηλέφωνο: (0541) 78945
E-mail: dioni2@usa.net

ΠΩΛΕΙΤΑΙ joystick 4 κουμπιών, με throttle και 4-way view, προς 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Διονύσης
Τηλέφωνο: (0541) 78945
E-mail: dioni2@usa.net

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gameboy με το Donkey Kong Land, σε πολύ καλή κατάσταση. Τιμή 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Διονύσης
Τηλέφωνο: (0541) 78945
E-mail: dioni2@usa.net

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο............... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ...............

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΟΝΕΙΡΟΠΑΡΜΕΝΟΣ



ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ

















ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

Του Π. ΛΥΡΗ...



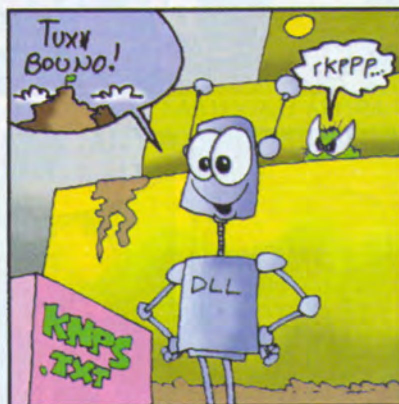




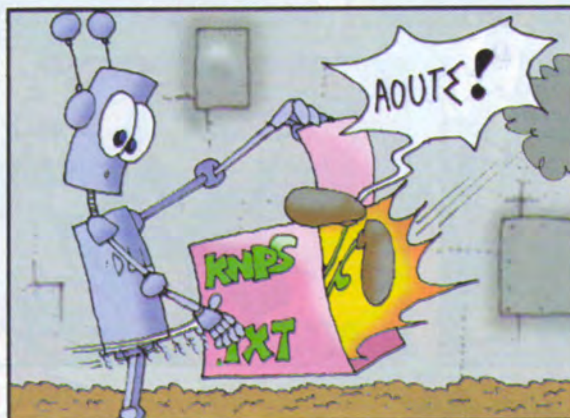


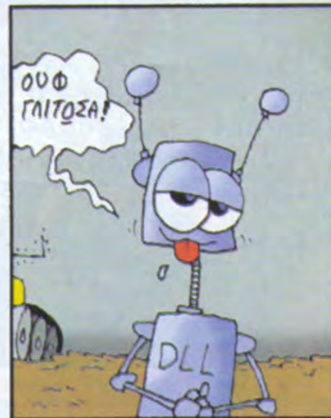


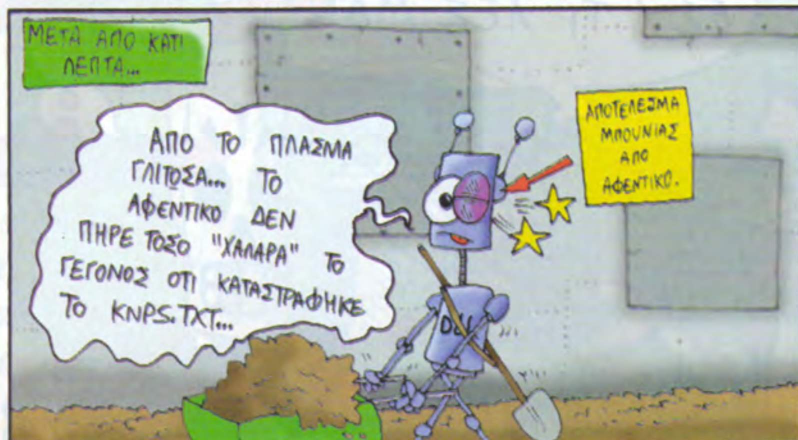








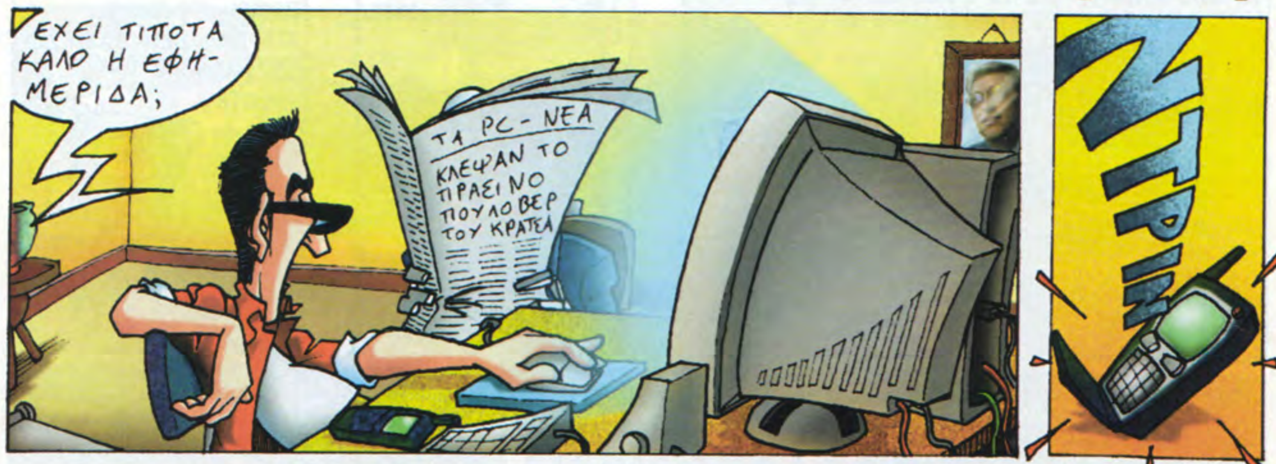






ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ

Του Γ. Δ. Κομιώτη



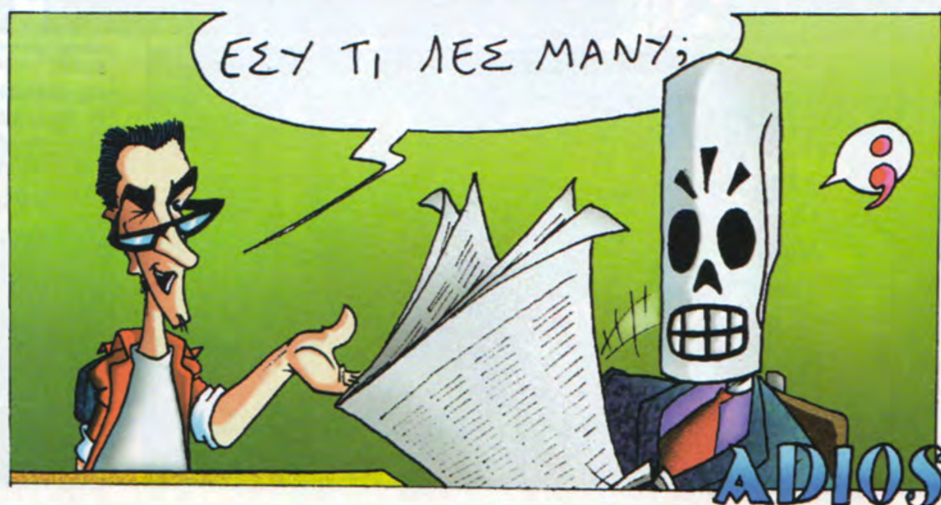












Διαβάστε στο τεύχος Μαΐου

TECHNOLOGY UPDATE

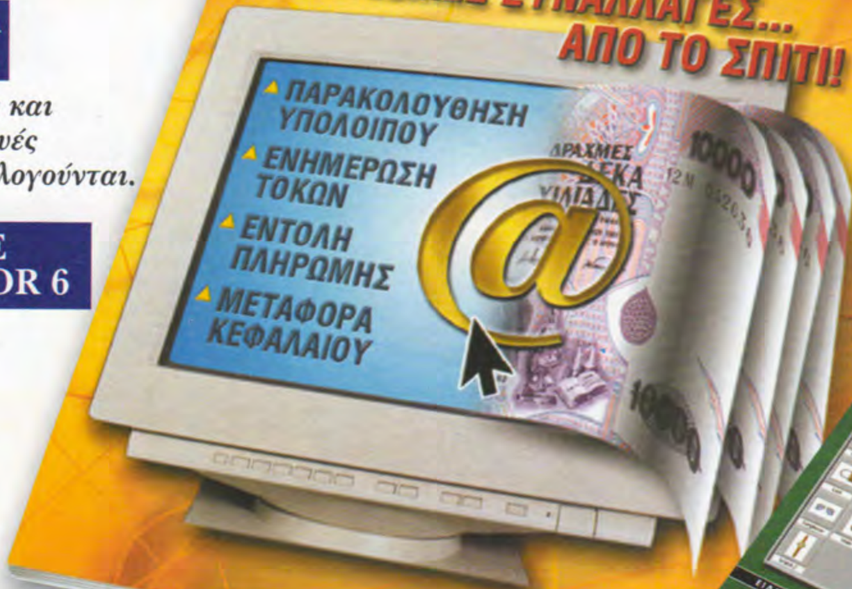
- *Κίνδυνοι για την ασφάλεια των δικτυωμένων στο Internet υπολογιστών και τρόποι αντιμετώπισής τους.*

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- *14 Notebooks και 11 Πολυσυσκευές Γραφείου αξιολογούνται.*

NETSCAPE NAVIGATOR 6

- *Preview της τελευταίας έκδοσης του δημοφιλούς browser.*



ΑΦΙΕΡΩΜΑ: e-BANKING

- ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ ΤΡΑΠΕΖΙΚΩΝ ΣΥΝΑΛΛΑΓΩΝ ΜΕΣΩ ΤΟΥ INTERNET



2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

ΕΝΘΕΤΟ

Τα πάντα για την οικιακή επεξεργασία εικόνας.

CD-ROM 1



- SOFTCAD 3D LITE 1.16
- MS OFFICE SR1
- BEOS PERSONAL EDITION 5
- XARACUBE

Στις πλήρεις εκδόσεις τους!

CD-ROM 2

- XARA 3D 1

Πλήρης έκδοση του καταπληκτικού προγράμματος δημιουργίας τρισδιάστατων τίτλων.

Και 11 προγράμματα διαχείρισης και επεξεργασίας φωτογραφιών.



ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ